PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX

HOBBY CONSOLAS

Nº 116 - 450 Ptas. - 2,70

TOKYO GAME SHOW
Todas las novedades que vienen de Japón

C-12
REVIEW Y GUÍA COMPLETA

HOBBY PRESS
8 424094 810017 00116

¡¡ESPECIAL TRUCOS!!

- ZONE OF THE ENDERS
- LEGEND OF DRAGOON
- SKIES OF ARCADIA
- POKEMON ORO Y PLATA
- DEMO METAL GEAR 2
- PHANTASY STAR ONLINE
- FIFA 2001
- GRANDIA II
- BANJO TOOIE
- EVIL DEAD
- MOTO GP
- ¡...y muchos más!

Alone in the Dark IV: el terror invade las consolas

El sucesor de Resident Evil

¡Hemos jugado con GB ADVANCE!
ASÍ SON SUS PRIMEROS JUEGOS

Nintendo
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE

Editorial

NO VA A SER SÓLO COSA DE DOS

La celebración del último Tokyo Game Show ha empezado a aclarar en buena medida el rumbo que está tomando el sector. Nadie pone en duda ya que PS 2 y Xbox han tomado posiciones para intentar conseguir la mayor cuota de mercado y sustituir el legado que dejará en el futuro PlayStation, con una marca a batir que se antoja complicada: nada menos que 80 millones de consolas en todo el mundo.

No lo tendrán fácil Microsoft y Sony. La primera aún no ha pasado el duro test del mercado japonés, y mantiene algunos interrogantes en el aire, aunque la unión de nuevos valores a su "dream team" -esta vez nada menos que Sega- garantice un catálogo abrumador para Xbox. En cuanto a PS 2 parece que no termina de arrancar, a la espera de una (cada vez más inevitable) rebaja de precio y al lanzamiento de sus títulos estrella -«GT 3», «Metal Gear 2» y «Final Fantasy X»- para recoger el testigo de su antecesora de 32 bits.

A todo esto, desde Japón crecen la expectativas acerca de Game Cube, la tercera en discordia, oculta bajo el habitual hermetismo de Nintendo, pero con el respaldo de cada vez más y más desarrolladores, que ven en ella una máquina con enormes posibilidades y grandes facilidades para la programación. Todo sea que al final Nintendo acabe sorprendiendo tanto a sus rivales como a los usuarios.

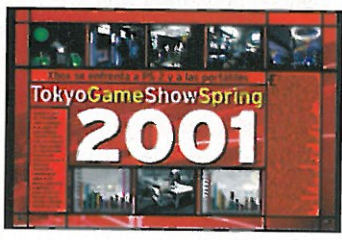
Sumario

Número 116

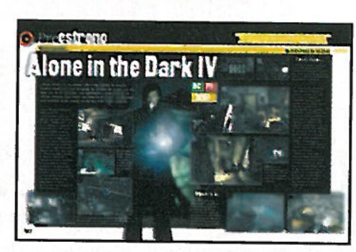
www.hobbyconsolas.es

REPORTAJES





PREESTRENO



BIG IN JAPAN



GUÍAS



NOVEDADES



PLAYSTATION

DREAMCAST

PS2



ESPECIAL TRUCOS



99 TRUCOS

Ante la avalancha de buenos títulos para todos los formatos que se han lanzado en los últimos meses, hemos decidido ofreceros un recopilatorio con los mejores trucos para los juegos más importantes del momento.

trucos@hobbyconsolas.es

Y ADEMÁS...

Tamaños

LA QUINTA COLUMNA

Después de asistir al último Tokyo Game Show parece evidente que los japoneses y los norteamericanos no se terminan de entender en determinados asuntos. Me refiero al tema del tamaño. De todos es sabido la obsesión de los nipones por miniaturizar todo lo miniaturizable (perdón por el retruécano). Coches, casas, ordenadores, calculadoras, móviles y, por supuesto, consolas han ido sufriendo un proceso de disminución de su tamaño con el paso de los años. La razón parece clara. En un país de extensión limitada -más pequeño que España- y con una población de 125 millones de habitantes -tres veces la nuestra- es natural que traten de ahorrar espacio. En USA sucede todo lo contrario. Aunque tampoco se han podido resistir al poder de seducción que provocan los pequeños aparatos tecnológicos que llegan desde el país del sol naciente, los yanquis cada vez hacen los coches más grandes, las casas más espaciosas, las autopistas más anchas y las consolas…pues también, visto lo sucedido con Microsoft y su Xbox.
En estas estaría el bueno de Bill Gates cuando alguno de sus consejeros le debió sugerir que, además, la media de altura de los japoneses es algo inferior a la de la mayoría de los países occidentales -y por añadidura, también las extremidades, pies y manos, serán más pequeñas, debió pensar- por lo que se le ocurrió una gran idea: crear un pad de control específico para el mercado japonés, con un tamaño algo inferior al que veremos por estos lares. Hete aquí que Bill se marcha a Japón a presentar su flamante consola y a conquistar el corazón de los nipones con el detalle del pad…y van los tíos desagradecidos y se cabrean.
Claro que si buscamos algunas explicaciones lógicas a esta reacción tal vez no parezca tan sorprendente. Veamos, si hasta ahora unos y otros hemos utilizado los mismos pads en todas la consolas pasadas y presentes, sin ningún problema, ¿a santo de qué viene ahora un mando más pequeño? (pensarían muchos en la feria).
Además, una cosa es que lo hagamos nosotros y otra bien distinta que venga alguien de fuera a darnos lecciones de miniaturización (jo…er con la palabrita), debieron pensar otros tantos. Bueno, y eso sin entrar en cómo les presentaría el amigo Gates este producto. Mira que si les dijo "Aquí os traigo esto para vosotros que las tenéis más pequeñas... ".
Lo dicho, no se entienden.

Manuel Del Campo.

Japón da luz verde a Game Boy Advance

¡¡Un millón de unidades vendidas en la primera semana!!

Una vez más, el barrio japonés de Akihabara se convirtió en el punto de reunión de centenares de usuarios de todas las edades, ansiosos de ser las primeras personas en el mundo en adquirir la nueva portátil de Nintendo, Game Boy Advance.
La muchedumbre se alineó a lo largo y ancho de la manzana que rodea a los almacenes Laox, una conocida cadena japonesa de tiendas que fue la primera en poner a la venta la consola. Fue a las 7 horas de la mañana del 21 de marzo de 2001 cuando el establecimiento abrió sus puertas, permitiendo el despegue de la que está llamada a ser la sucesora de Game Boy, la consola más vendida de la historia.



Tras una intensa primera jornada, las ventas se elevaron hasta la escalofriante cifra de 650.000 unidades el primer día, y para el comienzo de abril ya se había alcanzado el millón de consolas vendidas. Las previsiones de Nintendo para marzo de 2002 se encuentran situadas en nada menos que 24 millones de consolas.

Guerra Santa contra Pokémon

Las mascotas de Nintendo, condenadas por el Islam



Cómo está el mundo. Por lo visto, los países musulmanes se están acogiendo a la fatua que las autoridades religiosas árabes han dictado contra Pokémon. Esta condena se debe al carácter evolucionista de las criaturas, así como a las apuestas (prohibidas por el Islam) que el usuario realiza para ganar nuevas mascotas. Pero el escándalo ha saltado cuando además han subrayado el "carácter judío" de las criaturas, aduciendo que muchas son similares a una estrella de seis puntas. Sólo nos falta descubrir que Pichu no ha pasado por La Meca antes de recorrer el mundo de Johto, o que Totodile come carne de cerdo entre combate y combate. Salaam.

Codemasters juega contra la piratería

MDL 2001, injugable en las copias piratas

Codemasters ha desarrollado un sistema anticopia que ataca directamente al desarrollo de «MDL 2001». Cada vez que se carga una copia ilegal de este título, el juego sufre un brusco descenso en la jugabilidad, de modo que tras unas cuantas partidas resulta imposible desenvolverse con el mando. Claro, lo que no se esperaban en la compañía británica era que los usuarios llamasen para preguntar si su CD era defectuoso en cuanto se han cruzado con la primera dificultad. Listillos ellos... Afortunadamente, Codemasters les ha aclarado el asunto convenientemente. La culpa, como siempre, era del entrenador.





Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor@hobbyconsolas.es

La polémica del mes: CONKER'S BFD

Está confirmado que «Conker's BFD» no será distribuido en nuestro país por su elevado precio, pero su temática "para adultos" ha causado cierto revuelo. ¿Es esa una línea que debería seguir Nintendo? Rubén J. Navarro, Redactor Jefe de Hobby Consolas, se enfrenta al redactor David Martínez en esta polémica:

a favor

Conker sí, aunque no para todos

Me molesta la doble moral de la gente que critica a los videojuegos. Basta encender la TV para ver noticias que ponen los pelos de punta. ¡Y se difunden sin ningún tipo de trabas! Igual que el hecho de que las películas violentas estén al alcance de cualquiera en salas de cine o grandes almacenes. Seleccionar los artículos a los que acceden los menores de edad es tarea de los padres, a lo que esta revista, junto al código de Adese, ayuda aclarando los contenidos de los juegos. Conker me ha parecido una genial idea: ¡alguien se ha dado cuenta de que a los juegos no sólo juegan los niños! En su caja lo pone clarito: es para adultos, y NINGÚN menor debe acercarse a él. Pero, ¿es que los adultos no tenemos derecho a divertirnos? Para asustarme ya tengo la tele...

Rubén J. Navarro

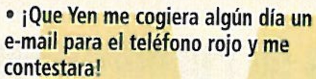
en contra

Conker, una oda al mal gusto

Rare ha traicionado la confianza de Nintendo y de sus usuarios con un cartucho completamente fuera de registro. Un personaje que ya hizo sus pinitos en un juego infantil de GBC se presta al malentendido, y daña a los más pequeños con un "reparto gratuito" de insultos y palabras malsonantes. Pero la gravedad de «BFD» no se queda en eso. Las referencias sexuales están fuera de lugar, el toque "gore" resulta forzado para ver si así parece gracioso (aunque no lo logra) y muchas situaciones son repugnantes, por adulto que sea el jugador. Desde luego, cualquier mayor de edad tiene derecho a escoger con qué juega, pero Conker no ha sido limitado por una cuestión de madurez, sino de gusto y educación. Determinadas cosas no son buenas para nadie.

David Martínez

La publi del mes



¡Árbitro, está haciendo teatro!

Conscientes de que el fútbol ya no es lo que era, en Codemasters han demostrado que su juego es de lo más real, vamos, que con un buen presupuesto podemos mover jugadores como si fueran marionetas. Así que ya sabéis, si estáis convencidos de que el último Madrid-Barcelona fue una farsa o estáis deseando que vuestro equipo marque un gol dudoso con la mano, «MDL 2001» es vuestro juego.

¿Y tú qué opinas?

La cuestión del mes pasado no ofrece dudas: casi todos confiáis en que GBA tendrá un éxito similar al de GBC. Aquí tenéis algunos de vuestros comentarios:

- *Eso ni se pregunta. Los nuevos Mario, Zelda, Pokémon y el apoyo de las grandes compañías (Square, Hudson, Atlus...) no solo equipararán a GBA con GBC, sino que la superará en ventas. Nintendo no tiene competencia en el terreno de las portátiles, como lo atestiguan las ventas en Japón. Incluso puede que NGC se beneficie del furor causado por ella, y tenga más ventas que N64, y más juegos, que es lo que importa. (Alejandro Martínez Martínez)*

- *Creo que GBA será una magnífica consola, porque reúne: portabilidad, juegos como los de antes, el prestigio de la antigua GB y el poder jugar con los mejores juegos de Sega y Nintendo en una misma consola. (Racar)*

- *No se puede negar que GBA cuenta con la ventaja de haber tenido a Game Boy como predecesora, que ya de por sí ha logrado acabar con toda posible competencia en portátiles. Pero es importante también tener en cuenta que el precio de la consola y de los juegos serán mayores de lo normal, lo que puede hacer que no se venda tanto como GB Color. Eso sí, juegos como Pokémon, Mario y Zelda son siempre una buena garantía. (Mr_U2)*

- *GBA tendrá el mismo éxito o más que GBC, ya que es una máquina que adquirirán todos los usuarios de las antiguas GB. Además, cuenta con el atractivo de juegos como Mario, Zelda, Pokémon o Sonic. Estamos ante una consola que, a mi parecer, cosechará grandes éxitos. (Sergio Esparcia García)*

Y para el mes que viene:
¿Creéis que el futuro de las consolas se encuentra en el juego online?

Mola

- **¡Que Yen me cogiera algún día un e-mail para el teléfono rojo y me contestara!**
Es que Yen no está acostumbrado a contestar e-mails que no incluyan, al menos, un jamoncito de pata negra.

- **Que en la saga Final Fantasy se pueda elegir el nombre de los personajes, ¡así es más real!**
Sí claro, nada más real que coger a un tío con cola y poderes mágicos, y ponerle Argimiro como nombre, ¿no?

- **Game Boy Advance, que va a vender más consolas que los discos de Camilo Sesto.**
No sabíamos que los discos de Camilo Sesto vendieran consolas...

- **Que Zone of the Enders lleve una demo del genial MGS 2... ¡¡y que encima dure una hora!!**
Seamos sinceros: ¿No sería más realista decir que mola que la demo de MGS 2 incluya un juego de regalo... que encima dure un montón de horas?

- **Los piques de los foros de vuestra página web.**
Normal, ¿a quién se le ocurre decir que Zelda Majora's Mask es peor que Ocarina of Time ?

- **Que ahora mismo mi madre me esté leyendo en la revista.**
Si aprendieras de una vez a leer no tendrías estos problemas tan embarazosos.

- **Las canciones de Metropolis Street Racer: Variedad, calidad y cantidad**
Pues no te creas, porque yo echo de menos una versión de "Ay mi torito guapo", de El Fary.

- **Que Sega se apunte a la fiesta de las "third parties".**
¿Fiesta? ¿Dónde? ¿Y cómo es que nadie nos ha avisado?

- **Que el próximo Shenmue 2 venga traducido al castellano. Eso espero....**
Nosotros también esperamos que Shenmue 2 venga... a secas.

- **Poder inscribirme en el chat de vuestra página web con el nick de Manuel del Campo (¡genial!).**
Así que has sido tú el listillo que le ha birlado su nick favorito: LoloCroft (¿¿??).

Ni fu ni fa

• Que tenga un vecino que se parezca a Diddy Kong, y sin embargo no le gusten las bananas.
Mira a ver si arrojándole un barril...

• Nintendo, por inventar algo que ya existía antes, un cubo con un asa. El nombre de la consola debería ser "Asacubo".
En Sony habían pensado llamar "Caja de Zapastation 2" a su consola, pero al final no pasó el corte.

• Sega GT, que ha pasado prácticamente desapercibido por nuestro país.
"Sega..." ¿qué me estabas diciendo?

• Tener un amigo que se cree Solid Snake. A ver si un día de estos le va a dar por hacer cualquier locura...
Sí sí, párale no vaya a ponerse el camuflaje óptico y se meta en el baño de las chicas.

• Las grapas de la revista. ¡Me duran dos días!
Si dejaras de utilizar de una vez la revista para los San Fermines, te durarían más.

• Que en la encuesta para el año 2000, en el apartado del mejor juego del siglo no estuvieran ni Sonic ni Mario, dos juegos revolucionarios.
Sí, es que ya no se respeta a nadie... Y el Madrid qué, ¿otra vez Campeón de Europa?

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

la web de moda

¿Os gustaría ver con vuestros propios ojos el estado de desarrollo de las dos películas más esperadas del momento? Pues nada más fácil: meted estas dos direcciones en vuestro navegador de Internet y accederéis a los trailers de «Final Fantasy: The Spirits Within» y el de «Tomb Raider The Movie».

http://www.apple.com/trailers/columbia/final_fantasy
http://tombraider.real.com/filmsites/tombraider

sabías qué...

...el mes de Junio, exactamente el día 23, Sonic cumple 10 años? Sí, ya ha pasado toda una década desde que el erizo azul comenzase a corretear por nuestra Mega Drive. Para celebrarlo Sega ha organizado el lanzamiento internacional de «Sonic Adventure 2» en esa fecha.

Los más vendidos (España)

1	Final Fantasy IX	(PS)
2	Zone of the Enders	(PS2)
3	Pokémon Plata	(GB)
4	Pokémon Oro	(GB)
5	ISS Pro Evolution 2	(PS)
6	Moto G.P.	(PS2)
7	Phantasy Star Online	(DC)
8	The Legend of Dragoon	(PS)
9	Pokemon Pinball	(GBC)
10	Metal Gear + VR Missions	(PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Los más vendidos (Japón)

1	Super Robot Taisen	(PS)
2	Dragon Quest 2	(GB)
3	Super Mario Advance	(GBA)
4	One Piece Ground Battle	(PS)
5	Kessen II	(PS2)
6	F-Zero	(GBA)
7	Winning Eleven 5	(PS2)
8	True Love Story 3	(PS2)
9	Kuru Kuru Kururin	(GBA)
10	RE Code: Veronica Complete	(PS2)

Los más vendidos (U.S.A.)

1	The Bouncer	(PS2)
2	Onimusha Warlords	(PS2)
3	Conker's Bad Fur Day	(N64)
4	Pokemon Silver	(GBC)
5	Pokemon Gold.	(GBC)
6	Paper Mario	(N64)
7	Madden NFL 2001	(PS2)
8	Triple Play Baseball.	(PS2)
9	Star Wars Starfighter	(PS2)
10	Tiger Woods PGA Tour 2001	(PS2)



Así que pasen 5 años...

Namco a tope de revoluciones

Hay compañías que, como el vino, mejoran con los años, y eso es lo que le ha pasado a Namco, que hace 5 años ya nos dejó boquiabiertos con la segunda parte de Ridge Racer. Bueno, muchos pensarían que no era de extrañar, comparado con los Tekken 2 y Soul Edge que anunciaban para PS. Los pocos que tenían una consola de "nueva generación" podían disfrutar de Wing Commander III, mientras que el resto tuvo que pasar la primavera dibujando para participar en nuestro primer concurso Mangas & Videogames.



GAME OVER

Por Dr Robotnik

Lo bueno de ser el "pepito grillo" del sector es que la censura no llega hasta aquí arriba, y si no que se lo cuenten a esos usuarios de N64 (abrumados por la cantidad de lanzamientos) que se han quedado con un palmo de narices al comprobar que Conker se quedaba en su país. Y esto os lo dice quien ha visto la sugerente publicidad "prohibida" de Retro Helix, sí señores, eso es un código de autorregulación, y nada de etiquetas de Adese en la carátula. Aunque pensándolo mejor, a veces es preferible no enterarse de las cosas ¿recordáis el apoyo de Sega a los usuarios de DC? Pues ellos no, y en el TGS se han despachado a gusto cantando las virtudes de Xbox y de sus juegos para la consola de Microsoft. A rey muerto, rey puesto, como suele decir mi madre. A ver si luego hacen lo mismo con PS 2 y Game Cube...
Como hay más trapos sucios que longanizas, seguimos con Submarine Commander, una pieza de coleccionismo de tantos kilates como Superman o The Mission que, de ahí los submarinos, se hunde en el fondo del catálogo de PS sin posibilidad de redención. Pero hundidos es como se han debido quedar quienes atraídos por el "suculento" modo multijugador de Starfighter se han hecho con el juego. No es una pesadilla, se trata de un extra y sólo contiene dos niveles, pero podéis ahorrar para comprar un segundo mando mientras os pasáis el juego completo. Y por ahora nos despedimos, no sea que Bill Gates nos empiece a llamar bichos raros por el tamaño... de la mano, claro.

SUBEN

- **GAME BOY ADVANCE, la portátil de Nintendo nos ha dejado completamente alucinados ¡Una Super Nes en el bolsillo!**
- **PLAYSTATION 2, que al aluvión de novedades de cada mes une su primera bajada de precio.**
- **ALONE IN THE DARK IV, el mejor "survival horror" está de vuelta, y para todas las consolas.**

BAJAN

- **QUAKE III Y UNREAL TOURNAMENT, dos juegos que sin opción online pierden mucha gracia.**
- **INDREMA L 600, la consola basada en S.O. Linux que no ha llegado a ver la luz.**

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Pokemon Gold	(GBC)
2	Pokemon Silver	(GBC)
3	Simpsons Wrestling	(PS)
4	Rugrats In Paris	(GBC, N64, PS)
5	Duke Nukem: LOTB	(PS)
6	ISS Pro Evolution 2	(PS)
7	Lego Island 2	(GBC, PS)
8	Theme Park World	(PS, PS2)
9	Time Crisis: Project Titan	(PS)
10	Rayman	(GBC, PS)

No Mola

• Que, después de tirarme 14.980.162.734 de horas jugando a Final Fantasy IX, ¡¡se vaya la luz sin haber grabado!!
Vamos a ver, ¿te molestas en contar las horas que juegas, y luego no grabas las partidas?

• Que mi disco de demo de MGS 2 venga rayado y se me cuelgue el juego.
Es la primera vez que oímos de un juego que se suicida, colega.

• Encontrar un juego de MegaDrive que creías perdido, y luego al probarlo no funcione.
Quizá si probaras a insertarlo en una MegaDrive, en lugar de en tu actual PS2, iría mejor...

• Los precios de las consolas, voy a acabar haciendo streapteases para conseguir dinero.
Con ese cuerpazo que Dios te ha dado, creo que conseguirías más dinero amenazando con hacer streapteases.

• Que Conker Bad Fur Day no venga traducido por culpa de la censura.
¿Traducido...? A ver si espabilamos...

• Participar en tantos sorteos de PlayStation 2, y que luego no me toque nada.
¿Cómo que no? Ahora te toca comprártela.

• La época de calma que está teniendo Sega en los lanzamientos de sus juegos. Espero que después venga la tempestad.
No lo dudes, aunque todos preferiríamos que en vez de una tempestad fuese un terremoto con huracán y todo.

• Que cada vez haya menos concursos para conseguir juegos y consolas.
Bueno, siempre queda el clásico y siempre eficaz recurso de acercarse a una tienda y decirle al dependiente: "Buenas tardes, quisiera comprar..."

• Que tenga que sacar 10 en todas las asignaturas para que me compren la PlayStation 2.
Al menos no te pasó como a un colega mío, que le obligaron a escalar el Everest a la pata coja.

• Que los europeos seamos los últimos en poder comprar las nuevas consolas.
Sé positivo, piensa que también tenemos el mercado en el que más tarde dejan de salir juegos para cada consola...

• Que con tanto jaleo no sepamos nada del DreamKey 2.0.
Hombre, saber si sabemos algo, que es redondo, con un agujero en medio... ¿que cuándo llega? Pides mucho.

• Que en la guía de FFIX pusiera que podemos tardar una hora y media en pasarnos a Ozma. ¡Yo lo hice en diez minutos!
Anda qué listo, teniendo nuestra mega-super-chachi-guía en tus manos, así cualquiera puede.

¿Os ha molado la demo del **Metal Gear 2**? Pues me alegro, pero a lo mejor alguno de vosotros entra dentro del 1% de discos que, según ha confirmado Sony Europa, no funcionan. Sí, sí, como lo leéis: hay una pequeña cantidad de demos que no tiran, y según Sony no se debe ni a defectos en el desarrollo de la demo ni a incompatibilidades con el hardware de PS2. Pues me lo expliquen, oiga...
Por otra parte, **Square** ha manifestado su intención de crear versiones especiales de **Final Fantasy VII, VIII y IX** para PS2, con mejores gráficos y cambios en la jugabilidad, y ha declarado que FF XI (el online) sólo verá la luz en PS2 y PC. ¿Qué pasa entonces con la versión de Xbox que nos insinuó J Allard? Pondré a mis espías en acción, porque me parece que el Sakaguchi este está jugando al despiste. Los que no se conforman con la decisión son los usuarios de **GameCube**, que se han puesto a recoger firmas virtuales en Internet para instar a Square a que se lo piense bien. ¡Que ellos también quieren su ración de FFXI! Si queréis uniros a esta iniciativa, esta es la página web: www.petitiononline.com/Nsquare/petition.html
El caso es que **Interplay** también se decanta por PS2 y ya ha anunciado que, junto a Baldur's Gate:DA va a lanzar otros siete juegos, entre ellos **Galleon** (que lleva un retraso de tres pares, o mejor dicho, tres años), **Run Like Hell y Hunter**, este último basado en el juego de rol de mesa de White Wolf (los de Vampire). Y como el mes pasado comencé con **Capcom**, este mes termino con él: un fuerte rumor ha llegado a mis oídos acerca de una posible tercera parte de **Clock Tower**. ¿Para qué consola? Pues sí, también para PS2. ¡Si es que están que lo tiran!

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Luis García Molina, Claudio Anido Toja, Javier Prado Martínez, Santiago Roberto Rodríguez, Lluis PS2, Rubén Díaz, Vicente Peláez, Manuel Estevan Navarro, Natalio López, Juan Esteban Falcó, Ismael Ramos, José Antonio Postigo, Enrique López, Vidal López, Jordi Prados, Miguel Ángel González, Fco. Javier Martín Real, Sandokan, Cristobal Ortiz, Fernando Martín, Carlos Soriano Ballester, Jacobo Roda Segarra, Gastón Gilabert, y cinco e-mails anónimos.



También se encargará de expandir las posibilidades on-line de la consola

Sega desarrollará juegos para Xbox



Tal y como apuntaban todos los rumores, Sega va a desarrollar finalmente juegos para la futura consola de Microsoft, según ha confirmado la compañía nipona. Esta alianza entre Sega y Microsoft dará como fruto el lanzamiento de once títulos para Xbox, entre los que se encontrarán Jet Set Radio 2, Panzer Dragoon, Gun Valkirye y Sega GT. Peter Moore, Presidente y COO de Sega América, ha declarado que "estamos convencidos de que Xbox de Microsoft va a ser un auténtico éxito, y ésta es la razón por la que hemos establecido una fuerte relación estratégica. La tecnología de Xbox ha impresionado a nuestros equipos de desarrollo, que están muy ilusionados por programar juegos para ella." Además, Sega contribuirá a la expansión de las posibilidades multijugador de Xbox aportando un sistema de juego on-line para banda ancha y desarrollando juegos a tal fin. En palabras de Peter Moore, "Ambas compañías trabajarán en equipo para proporcionar a los usuarios los mejores contenidos de ocio interactivo."

El país del sol naciente hace públicas sus ventas durante el año pasado

LOS BEST-SELLERS DEL AÑO EN JAPÓN

El mes pasado terminó oficialmente el año fiscal 2000 en Japón, y ya se han hecho públicos algunos datos muy interesantes sobre las cifras de ventas de juegos y consolas en dicho país. Lo más interesante es que Nintendo sigue siendo la reina de ventas en software, y que Game Boy Advance, pese a que salió al mercado apenas un par de semanas, ya se ha aupado al tercer puesto en el apartado de consolas.

EL JUEGO MÁS VENDIDO:

1 Dragon Quest VII: Soldiers in Eden (PSX), 3.854.246 unidades.
2 Final Fantasy IX (PSX), 2.682.949 unidades.
3 Yu-gio u Duel Monsters IV (GBC), 2.045.949

EL JUEGO MÁS VENDIDO EN CADA CONSOLA:

- PLAYSTATION: Dragon Quest VII: Soldiers in Eden, 3.854.246 unidades
- PLAYSTATION 2: Onimusha, 794.682 unidades
- DREAMCAST: Sakura Taisen 3: Hometown Paris is Burning, 249.357 unidades
- NINTENDO64: Mario Tennis 64, 800.824 unidades
- GAME BOY COLOR: Yu-gi ou Duel Monsters IV, 2.045.949 unidades
- GAME BOY ADVANCE: Super Mario Advance, 309.208
- WONDERSWAN: Final Fantasy, 353.884 unidades

COMPAÑÍA QUE MÁS JUEGOS HA VENDIDO:

1 Nintendo: 8.750.827 juegos
2 Konami: 5.691.151 juegos
3 Enix: 5.303.441

CONSOLA MÁS VENDIDA:

1 PlayStation 2: 2.560.202 consolas
2 Game Boy Color: 1.542.804 consolas
3 Game Boy Advance: 935.191 consolas

La cadena de tiendas premiará a los compradores de productos de Dreamcast

Centro Mail sortea un Opel Speedster

Centro mail, en colaboración con Opel España y Sega España, ha puesto en marcha una gran promoción durante el período comprendido entre el 1 de abril y el 30 de junio de 2001. En ella, el ganador conseguirá un flamante Opel Speedster, el nuevo deportivo de la marca alemana. Para participar basta con adquirir en Centro Mail alguno de estos productos determinados para Dreamcast, y rellenar un cupón de participación:

- Consola Dreamcast
- Metropolis Street Racer
- Toy Racer
- Phantasy Star Online
- Shenmue
- Virtua Tennis
- Sega GT
- Mando de control
- Teclado
- Vibration Pack
- Ratón



HC News

RÉCORD

POKÉMON ORO Y PLATA ARRASA EN EUROPA

La nueva aparición en Game Boy de los adictivos Pokémon no hace más que batir sus récords una y otra vez. En esta ocasión, se trata del mercado europeo, donde las Ediciones Oro y Plata han alcanzado la impresionante cifra de un millón de copias vendidas ¡en los dos primeros días a la venta!

La consola basada en Linux finalmente no saldrá al mercado

Indrema ha sido cancelada



L600 Entertainment System, la consola basada en el sistema operativo Linux que la compañía Indrema tenía previsto lanzar al mercado algunos meses antes que Xbox, ha visto como su proyecto se venía abajo por culpa de los graves problemas financieros a los que se había visto sometida en los últimos meses. Según el presidente de Indrema, John Gildred, las inusuales funcionalidades que incorporaba la consola (como el fomento del software libre, la reproducción de películas en DVD, la reproducción de MP3, la navegación por Internet e incluso TV interactiva) no fueron suficientes para convencer a los socios capitalistas de que este sistema tendría alguna posibilidad de alcanzar el éxito en la lucha contra Microsoft, Sony y Nintendo.
El propio presidente de Indrema también ha declarado que la compañía va a aprovechar no obstante el sistema de TV interactiva que habían desarrollado, para utilizarlo junto a una compañía japonesa de productos electrónicos aún no desvelada.

Ya está en desarrollo la tercera entrega de la genial aventura gráfica de Revolution

Broken Sword 3 saldrá en PS2 y Xbox

Cuando ya muchos habíamos perdido la esperanza de disfrutar de una nueva entrega de las aventuras de George Stobbart, acaba de anunciarse que Revolution Software se encuentra en pleno de desarrollo de Broken Sword 3.
Este nuevo episodio, que recibirá el sobrenombre de "The Sleeping Dragon", será lanzado tanto en PlayStation 2 como en Xbox, y la fecha de salida está situada provisionalmente a lo largo de 2002.
De momento, poco se sabe del juego, salvo que por primera vez desechará su habitual aspecto gráfico en 2D, en favor de un moderno motor 3D mucho más acorde con los sistemas para los que está siendo concebido.



CÓCTEL DE NOTICIAS SOBRE LA 128 BITS DE SONY

¡PRIMERA BAJADA DE PRECIOS DE PLAYSTATION 2!

Los que últimamente os hayáis pasado por unos grandes almacenes o vuestra tienda especializada habitual, os habréis llevado una grata sorpresa: Sony ha llevado a cabo este mes la primera (y esperadísima) reducción de precio de PlayStation 2. Cuando han transcurrido sólo seis meses desde su lanzamiento en nuestro país, el precio recomendado acaba de pasar de las 74.900 ptas. iniciales, a las actuales 69.900 ptas. en su configuración básica, que incluye la consola y un mando de control Dual Shock 2.
Además, Sony también ha puesto a la venta un interesantísimo pack para amantes del cine, que incluye la consola más 30 DVDs de Columbia Tristar (con películas como "Blade", "Gladiator", "Seven", "El Patriota", "El Coleccionista de Huesos"...), a un precio de 144.900 ptas, que en cifras aproximadas supone un ahorro cercano a las 50.000 ptas.

PLAYSTATION 2 YA TIENE 10 MILLONES DE USUARIOS

Y ya que estamos con cifras, aquellos que dudaban de las posibilidades de éxito de PlayStation 2 deben saber que , en su primer año de vida, la consola de Sony acaba de alcanzar la extraordinaria cifra de 10 millones de consolas vendidas en todo el mundo (os recordamos que la PlayStation original tardó tres años en alcanzar esa cifra).
La distribución de unidades vendidas es la siguiente:

JAPÓN: 4,65 millones de consolas (lanzamiento el 4 de marzo de 2000)
EE.UU.: 2,76 millones de consolas (lanzamiento el 26 de octubre de 2000)
EUROPA: 2,63 millones de consolas (desde el 24 de noviembre de 2000)

Todas estos estos datos, por supuesto, se refieren al período anterior a la citada bajada de precios, por lo que se espera que tras la reducción, el número de consolas vendidas aumente considerablemente durante los próximos meses.

IOMEGA PRESENTA LA UNIDAD ZIP PARA PLAYSTATION 2



Hace algunas semanas se presentó uno de los primeros periféricos USB para PlayStation 2. Se trata de una unidad de almacenamiento Zip de la popular compañía Iomega, cuya utilidad estará encaminada a grabar partidas y descargar actualizaciones para juegos en discos Zip totalmente compatibles con cualquier PC. El precio para el mercado estadounidense (que parece que será el primero en recibir este aparato) está fijado en 79.99$ (unas 15.000 ptas.), aunque aún no se sabe con certeza si llegará o no a nuestro país. ¿Y dónde estará el esperado disco duro?



Square y SCEE llegan a un acuerdo para su distribución en toda Europa

Sony distribuirá Final Fantasy X y The Bouncer en España

Desde el pasado día 17 de abril, Sony es la distribuidora en exclusiva para todo el territorio europeo de los dos próximos juegos estrella de Square para PlayStation 2, «Final Fantasy X» y «The Bouncer». Chris Deering y Hisashi Suzuki, presidentes respectivamente de Sony Computer Europa y Square Japón, han manifestado su alegría por volver a trabajar de manera conjunta, y durante la firma del acuerdo aprovecharon además para anunciar que «The Bouncer» llegará al mercado europeo este mismo verano. Para el décimo episodio de la saga «Final Fantasy», sin embargo, vamos a tener que esperar un poco más, hasta mediados de 2002.



HC News

PREMIO

Resident Evil Code: Veronica, la genial obra de Capcom para Dreamcast, ha sido elegido como el mejor juego de género fantástico en el Festival Internacional de Fantasía de Bruselas, celebrado el pasado mes de Marzo. El jurado estuvo formado por cinco de las revistas más importantes de Europa, entre las que se encontraba Hobby Consolas. Si queréis más información consultad en: www.bifff.org

Core está desarrollando una impresionante aventura para los 128 bits de Sony

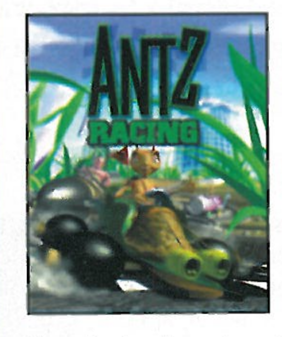
HERDY GERDY, UNA NUEVA DEMOSTRACIÓN DE LA CAPACIDAD TÉCNICA DE PLAYSTATION 2

La noticia no pasaría de ser un simple anuncio del desarrollo de un nuevo juego de aventuras para PlayStation 2, de no ser porque sus destacadas excelencias técnicas nos han dejado a todos bastante impresionados.
Y es que este juego, que Core Design está preparando en exclusiva para PlayStation 2, sigue la estela de grandes títulos como "Metal Gear Solid 2" o "Gran Turismo 3" en tanto en cuanto está llamado a abanderar una revolución técnica dentro su género.
Aunque en movimiento se aprecia con mayor facilidad, las pantallas que podéis ver ya permiten vislumbrar la excepcional belleza de los escenarios que compondrán "Herdy Gerdy". Pues bien, se trata de unos escenarios 100% interactivos, donde cada flor, cada árbol, cada criatura, están tratados íntegramente por separado, y cada uno de los elementos cuenta con detalles propios e individuales.
Esta aventura contará con 27 niveles diferentes para explorar, pero concebidos en un sistema de juego continuo, por lo que en ningún momento deberemos esperar tiempos de carga. Además, habrá más de 200 tipos de seres diferentes, cada uno de ellos animado de forma completamente distinta.
Nosotros controlaremos a Gerdy, un simpático personaje con múltiples habilidades que deberá combinar estratégicamente con las de otros 12 tipos de criaturas. Cada una de ellas tiene un comportamiento y unas reacciones distintas, por lo que el abanico de posibilidades para resolver las situaciones que nos encontremos a modo de puzzles será amplísimo.
Como veis, el juego tiene una pinta interesantísima, y aunque la fecha de lanzamiento no es definitiva, se espera que sea lanzado al mercado español antes de que acabe el año.



La película de Dreamworks tendrá otra versión jugable

Planeta DeAgostini distribuirá AntZ Racing para PS2, Xbox y GBA



La división interactiva de la compañía Planeta DeAgostini ha anunciado el desarrollo de sendas versiones para PlayStation2, Xbox y Game Boy Advance del juego Antz Racing, basado en la exitosa película de animación por ordenador de la productora Dreamworks, "HormigaZ".
El juego, que está siendo programado conjuntamente por Empire y Light and Shadow, estará englobado en el nutrido género de las carreras locas, y hará gala del mismo tipo de humor fresco e imaginativo de que hacía gala la película.
En "AntZ Racing", controlaremos a cualquiera de los personajes que aparecían en el film (Waver, la princesa Bala, etc....), quienes participarán en todo tipo de carreras a los mandos de latas de refrescos, hojas de árboles y "vehículos" similares.
Sin duda serán los más pequeños de la casa los que más disfruten con este divertido y adictivo título para los tres sistemas.





Ubi Soft se encarga de la versión para consola de la serie de animación

Batman llegará a PlayStation 2

«Las Nuevas Aventuras de Batman» es el nombre de una serie de animación de realizada por la Warner que actualmente emite el Canal Satélite Digital, y cuyo éxito en EE.UU. le ha llevado incluso a la obtención de uno de los codiciados premios Emmy.
Pues bien, ahora, y gracias a los chicos de Ubi Soft, también se va a convertir en la base para el desarrollo del que será el primer juego en tres dimensiones de Batman para PlayStation 2.
El juego, que llevará el título de "Batman: Vengeance", está siendo programado entre en los estudios de Ubi en Nueva York y Montreal, y su argumento mantendrá el espíritu de la serie, pero no estará basado en ningún episodio concreto, ya que se está desarrollando un guión específico para el juego. Se puede decir que, una vez más, los miles de fans del famoso héroe de los cómics de DC están de enhorabuena.

Milla Jovovich será la encargada de encarnar a Alice, la protagonista del film

Primera imagen de la película de Resident Evil

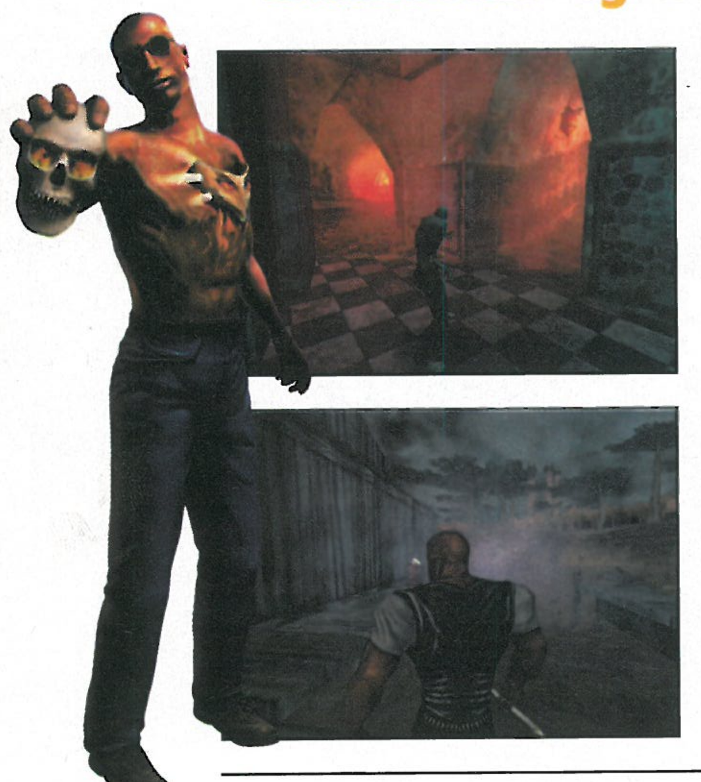


La compañía alemana Constantin Films, que es quien se está encargando de la realización de la película basada en la saga Resident Evil de Capcom, acaba de hacer público el primer fotograma del film, que está dirigiendo Paul Anderson (responsable también de otra película basada en un videojuego, Mortal Kombat).
En él podemos ver a una exhuberante Milla Jovovich armada hasta los dientes y posando caracterizada como Alice, el personaje protagonista. Su misión será enfrentarse a una super-computadora que amenaza al mundo, y parar la infección que ha provocado un virus mortal que el ordenador ha esparcido. Vamos, igualito que en los juegos.



Acclaim nos devuelve al mundo de las sombras

Shadowman regresa, pero ahora a PS2



Enlazando con el final abierto de la primera parte, los usuarios de PS2 van a disfrutar muy pronto de las nuevas aventuras de Mike LeRoi en el mundo de las sombras. The Second Coming recuperará el estilo de la primera parte, aunque con un apartado visual mucho más estilizado. Shadowman estará acompañado esta vez por Thomas Deacon, un expolicía de Nueva York dedicado a la caza de demonios, que estará dotado de innovadoras habilidades sobrenaturales. Desde los estudios de Acclaim en Newcastle aseguran una sustancial mejora de la jugabilidad, con un desarrollo más lineal y unos enemigos de IA mucho más elevada.
Retrasos de última hora relacionados con su desarrollo nos han impedido ofreceros la información exclusiva que os prometiamos el mes pasado, aunque en el próximo número vuestra revista favorita os ofrecerá todos los detalles de esta esperada secuela.

HC News

ANUNCIOS

• Según ciertas fuentes, el próximo E3 de Los Angeles es el evento elegido para que Namco muestre las primeras imágenes de Time Crisis 2 para PlayStation 2, que será una versión igual a la de la recreativa y se venderá con una nueva GunCon con conexión USB.

• En una reciente conferencia de prensa celebrada en Tokyo, Capcom anunció oficialmente que en estos momentos ya se encuentra en desarrollo Resident Evil Zero para Game Cube, un juego que, como sabéis, en principio iba a aparecer para Nintendo 64.

• En la misma conferencia, los chicos de Capcom también anunciaron oficialmente que la segunda parte de uno de sus grandes éxitos de esta temporada para PlayStation 2, "Onimusha", también está en fase de desarrollo. A ver si la primera parte llega pronto a nuestro país...

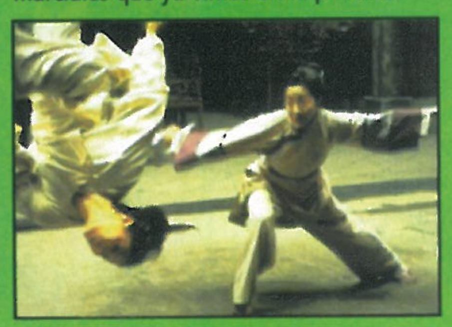
La aclamada película de Ang Lee también será versionada

TIGRE Y DRAGON SALDRÁ EN LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN

Un nuevo film se suma al cada vez más nutrido grupo de películas que, por su éxito en las taquillas, acaban por ser versionadas en sendos videojuegos.
En este caso es la espectacular superproducción china "Tigre y Dragón", dirigida por Ang Lee y protagonizada por Chow Yun Fat, y que fue galardonada con nada menos que 5 estatuillas en la última edición de los Oscars de Hollywood, la que ha vendido sus derechos a la compañía taiwanesa Vista Group.

El lanzamiento del juego está previsto para principios de 2002, y se van a desarrollar las correspondientes versiones para Game Cube, PlayStation 2, XBox y también Dreamcast.
Aún no se sabe nada más sobre el juego, aunque lo que sí es seguro es que la compañía asiática pondrá sus mayores esfuerzos en recrear lo más fielmente posible el espíritu y la espectacularidad de las escenas de combates de artes marciales que ya vimos en la película.





El juego ya tiene fecha y precio de salida en Japón

Nuevos datos sobre Final Fantasy X

Tras varias semanas de especulaciones, Square por fin ha anunciado oficialmente la fecha de salida al mercado japonés de la primera entrega para PlayStation 2 de su saga de juegos de rol más aclamada, Final Fantasy X. Definitivamente, el juego verá la luz en tierras asiáticas el día 16 de julio, y lo hará en dos ediciones distintas.
La primera de ellas, la básica, constará de un solo DVD con el juego, al precio de 8.800 yens, (algo más de 10.000 ptas.). También se lanzará una Edición Especial que, además del juego, incluirá al menos un segundo DVD con todas las escenas FMV en alta resolución, a un precio de 10.800 yens (alrededor de 13.000 ptas.)
Las expectativas de ventas que Square ha previsto elevan el número de unidades hasta los 3.5 millones de juegos en Japón, mientras que en los mercados americano y europeo se espera vender, respectivamente, 1.5 y 1.3 millones de unidades. ¿Llegará hasta nosotros la deseada Edición Especial?

¡ATRÁPAME ESTA NOCHE!

Si puedes...



HOUNDOUR

Ya está aquí Pokémon Oro y Plata con un nuevo sistema de juego en tiempo real. Por primera vez, la hora y el día marcarán tus aventuras y descubrirás como algunos Pokémon sólo los podrás atrapar cuando anochezca.
Aprende a usar tu nueva Pokégear, ahora con radio, teléfono y mapa.
Aventúrate en el mundo de Johto y redescubre Kanto donde podrás conseguir nuevos Pokémon.
De noche o de día, en Johto o en Kanto.
¡Ve y atrápalos a todos con Pokémon Oro y Plata!







¡YA DISPONIBLE!



Nintendo

Compatible con Pokémon rojo, azul y amarillo. Válido para cualquier GAME BOY.

pokemon.nintendo.es



Planeta DeAgostini lo traerá a PlayStation 2 en julio

KURI KURI MIX, O EL JUEGO DE LA COOPERACIÓN

Planeta DeAgostini, compañía que acaba de iniciar sus actividades como distribuidora en el sector de los videojuegos en España, tiene previsto el lanzamiento en el mes de julio de su primer título para PlayStation 2, un puzzle en 3D llamado «Kuri Kuri Mix». Este original juego, ideado principalmente para participar dos jugadores, divide la pantalla en dos zonas paralelas llenas de obstáculos y trampas, por las que avanzan simultáneamente ambos personajes. El objetivo es llegar hasta el final del mapeado, para lo cual cada personaje tendrá que descubrir la manera de abrirle el camino al otro jugador, buscando interruptores o accesos ocultos. De esta manera, los más de 50 complicados niveles que componen el juego se convertirán en una estupenda manera de promover el sentido de cooperación de los usuarios, y más aún cuando pueden llegar a participar hasta cuatro jugadores en el modo multijugador, que también lo habrá.





Varios juegos del catálogo de Codemasters a 2.990 ptas.

Cubre tus necesidades con la Serie Valor

El -ahora lo sabemos- excéntrico Director Ejecutivo de Codemasters ha tenido que ponerse delante de una cámara con ese ¿atuendo? para demostrar que, gracias a la Serie Valor de Codemasters, no hacen falta más que 3.000 ptas (un billete de 10 libras en el Reino Unido) para estar bien cubiertos... en lo que a juegos se refiere. El caso es que toda esta parafernalia tiene como objetivo anunciar que, a partir del 9 de abril, vais a poder encontrar a precio reducido tres éxitos más de Codemasters para PlayStation: Micro Maniacs, Toca 2 Touring Cars y Music 2000. Por cierto, ahora que lo dice, para salir así en una foto sí que hay que tener "Valor". Y total, por 3.000 pesetillas...

HC News CHIPS

La compañía Sensaura, dedicada a la producción de hardware de sonido 3D, será la encargada de suministrar el nuevo chip de sonido a Microsoft para su implementación en XBox. Según Sensaura, el procesador seleccionado incorporará la máxima tecnología jamás puesta a disposición de una consola doméstica, incluyendo 64 canales de sonido para controlar totalmente por hardware el sonido posicional 3D, así como todo tipo de nuevos y realistas efectos.

FE DE ERRATAS

Por un lamentable error tipográfico, el mes pasado se publicó que la novedad Star Wars Starfighter para PS2 se encontraba en inglés, cuando en realidad la versión final se encuentra traducida y doblada al castellano. Que el idioma os acompañe...

Internet on line

PLAYSTATION YA TIENE NAVEGADOR DE INTERNET EN JAPÓN

Después del inicio de la comercialización de los primeros módems para PS2, han sido Planetweb y Ergosoft, una subsidiaria de la compañía Koei, las encargadas de empezar a distribuir su navegador para PlayStation 2 en tierras japonesas.
De esta manera, los usuarios por fin van a poder disfrutar de funciones como la navegación por la web, e-mail o chat en sus respectivas consolas.
El navegador, que recibe el nombre de EGBROWSER, soporta perfectamente el uso de teclado y ratón, así como todo el creciente catálogo de módems que están apareciendo en Japón para la consola de Sony.

«RESIDENT EVIL» EN VERSIÓN IMODE PARA TELÉFONOS MÓVILES

Capcom ha anunciado el próximo lanzamiento de una versión de su popular saga de aventuras de terror para teléfonos móviles "iMode" (un moderno sistema de comunicaciones para Internet activo en Japón). El juego consiste en una especie de aventura gráfica en la que debemos buscar ítems, acabar con zombies, y tiene como objetivo resolver un misterioso incidente ocurrido en Raccoon City. ¿Os suena? Además, gracias a la capacidad de comunicación de los móviles, el juego permitirá jugar contra otros usuarios a través de la red.

GAMECUBE RETRASA SU LANZAMIENTO EN JAPÓN Y EE.UU.

Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo, ya había dejado entrever la posibilidad, pero ahora se ha confirmado totalmente: la salida de Game Cube en Japón se retrasa hasta el 14 de septiembre, e igual ocurre con la salida en EE.UU. retrasada hasta noviembre. En principio estos cambios no tendrían por qué afectar a la fecha de lanzamiento en Europa, como ha confirmado un portavoz de Nintendo Europa. La compañía no ha comentado las razones de esta decisión, pero unas recientes declaraciones de Yamauchi apuntando a que teme que Game Cube no sea bien recibida durante su presentación oficial en el E3 pueden haber tenido algo que ver con ello.

«JET SET RADIO» Y «SPACE CHANNEL 5», EN TELÉFONOS MÓVILES

Sega acaba de firmar un acuerdo con la compañía telefónica japonesa J-Phone para trabajar juntos en el desarrollo de juegos para teléfonos móviles. Inmediatamente después de este anuncio, Sega se ha puesto a trabajar en las versiones algunos de sus mayores éxitos en DC, como Space Channel 5 y Jet Set Radio, cuyo lanzamiento está previsto para después del verano.

Todo lo que debes saber sobre GAME BOY ADVANCE

Apuntad bien esta fecha en vuestra agenda: el día 22 de junio Nintendo España pondrá a la venta en nuestro país su nueva consola portátil, una pequeña maravilla de la técnica que viene a tomar el relevo generacional de sus hermanas Game Boy y Game Boy Color. Seguro que estáis impacientes por conocer cómo funciona y probar sus primeros juegos, y como a nosotros nos pasaba lo mismo decidimos irnos a Japón a por una, para que seáis los primeros en saberlo todo sobre su funcionamiento y los formidables títulos que acompañarán su lanzamiento. Señoras y señores, con ustedes Game Boy Advance...

	GAME BOY ADVANCE	GAME BOY COLOR
CPU	Procesador RISC de 32 bit + 8 bit CISC	Procesador Z80 de 8 bit
MEMORIA	128K WRAM (en la CPU) + 256K WRAM (fuera de la CPU)	32K WRAM
PANTALLA	TFT de 2.9" Pantalla reflectante Resolución: 240 x 160 Tamaño: 40.8mm x 61.2mm Paleta gráfica: 32.768 colores Colores simultáneos en pantalla: 511 en modo carácter, 32.768 en modo bitmap	TFT de 2.3" Pantalla reflectante Resolución: 160 x 140 Tamaño: 38mm x 43mm Paleta gráfica: 32.000 colores Colores simultáneos en pantalla: 56 en modo bitmap
SONIDO	Altavoz (mono) y auriculares (stereo)	Altavoz (mono) y auriculares (stereo)
TAMAÑO (MM)	Ancho: 144.5 mm Largo: 82 mm Grosor: 24.5 mm	Ancho: 75 mm Largo: 133 mm Grosor: 27 mm
PESO	140 gramos	138 gramos
ALIMENTACIÓN	2 pilas AA	2 pilas AA
DURACIÓN DE LAS PILAS	15 horas	10 horas
JUEGO LINK	Hasta 4 jugadores	Hasta 2 jugadores
SOFTWARE	Formato: Cartucho (35.4 x 60 x 9.5 mm) Capacidad max.: 256 Mbits Compatible con Game Boy y Game Boy Color	Formato: Cartucho Compatible con Game Boy

LA PANTALLA



Lo más llamativo de la nueva consola es la gran pantalla TFT, que permite mostrar 32.000 colores simultáneos (frente a los 56 de GBC). Hemos querido comparar todos los aspectos de las pantallas de GBA y GBC para que veáis las ventajas y desventajas que vais a notar al cambiar de una consola a otra:

- **LAS DIMENSIONES** han aumentado considerablemente (40'8x61'2 mm frente a los 38x43 de GBC). El campo de visión es muy superior y va a permitir que los juegos muestren más cantidad de mapeado.
- **LOS JUEGOS** de GBC muestran un campo de visión más reducido al usarlos en GBA, pero pulsando el nuevo botón L se activa el modo panorámico, que estira la imagen, aunque con pérdida de resolución.
- **LA PANTALLA** es un poco más oscura, más mate que en GBC, tanto en sus propios juegos como en los de la anterior consola. Es posible que Nintendo haya reducido el nivel de brillo para alargar la vida de las pilas, que ahora os van a durar un 50% más.
- **CUESTA BASTANTE** más que en GBC encontrar una posición idónea para jugar sin ver nuestra cara reflejada en la pantalla.
- **LA RESOLUCIÓN** de 240x160 frente a los 160x140 puntos de GBC es un gran avance que ya hemos podido apreciar en el grandioso apartado gráfico de los primeros juegos.

LOS CARTUCHOS



Nintendo no sólo ha logrado reducir el tamaño de los componentes internos de la consola para ofrecer mucha más potencia sin hacerla más grande: también ha reducido de manera drástica el tamaño de los cartuchos. La primera vez que saquéis de la caja un cartucho os vais a llevar una buena sorpresa, porque el tamaño es parecido al de un chicle. Y es que ahora tienen exactamente la mitad del tamaño que los cartuchos de GBC, son más manejables, más graciosos, más prácticos... y más propensos a perderse como no andéis con ojo. Aquí tenéis una fotografía comparativa de los dos modelos de cartucho, antiguo y nuevo.

EL SONIDO

Los primeros juegos ya nos han permitido comprobar que el sonido de la nueva consola está a años luz de lo que hemos escuchado en Game Boy Color. Aunque GBA cuenta con un único altavoz que emite en mono, la pureza y calidad digital con que reproduce las melodías es mucho, mucho mayor y tiene más canales de sonido. Además, al utilizar auriculares el sonido se emite en estéreo, y los juegos de GBC suenan con más potencia y nitidez. Y como muestra, un botón: basta introducir el cartucho de Castlevania y encender la consola para alucinar con unos coros de voces femeninas que cantan, o pulsar el botón start para escuchar cómo crujen los goznes de una misteriosa puerta. Mario por su parte nos lanzará sus "mamma mia" de viva voz, y el rugir de los motores de F-Zero hace palidecer al apartado sonoro de cualquier juego de velocidad aparecido hasta el momento en GBC.

COMPATIBILIDAD TOTAL CON GBC



Tras realizar numerosas pruebas, hemos podido comprobar que la anunciada compatibilidad total entre GBC y GBA es perfecta. Todos los juegos de GBC han funcionado en GBA sin ningún fallo de tipo gráfico o sonoro. Eso sí, la ranura para cartuchos es más pequeña en GBA y esto hace que sobresalgan los cartuchos de GBC, pero es una cuestión de índole estético, ya que en ningún caso afecta al funcionamiento de los juegos. Respecto al cable link, hemos conectado una GBC normal a una GBA, ya que los puertos de conexión de ambas consolas son exactamente iguales, y en juegos donde es casi imprescindible, como por ejemplo Pokémon, funciona sin problemas.

El nuevo diseño apaisado de la consola en lugar de alargado como en GBC, permite que juguemos en una posición más cómoda para las manos.

GAME BOY ADVANCE

YA HEMOS PROBADO SUS PRIMEROS JUEGOS

Los datos técnicos, el nuevo diseño y la compatibilidad están muy bien, pero lo más importante de una consola son sus juegos, y desde luego tras probar los primeros, que son estos cuatro que aquí os presentamos, podemos confirmaros que las expectativas estaban totalmente justificadas.

RAYMAN ADVANCE

PLATAFORMAS — UBI SOFT

La maestría alcanzada por los programadores de Ubi en el diseño de plataformas para GBC (Papirus, El libro de la Selva o Rayman) ha permitido que hayan podido crear el juego con mejor apartado gráfico de todo el catálogo de lanzamiento de GBA. Rayman Advance es un auténtico prodigio de animación, colorido y vistosidad, resultando muy superior al mismísimo Super Mario Advance cuanto menos a nivel gráfico. Tanto es así que nos ha dado la impresión de estar jugando al primer Rayman de PlayStation, algo que pese a su calidad, quedaba muy lejos de ser posible con Rayman de GBC. Respecto al argumento, nuestro simpático personaje, que no acaba de salir de una cuando se mete en otra, tiene que viajar por seis mundos diferentes en busca de unos Electoons con los que rescatar al Gran Protón y al hada Betilla. Ubi promete que el juego tendrá 70 horas de diversión y que dispondremos de un montón de nuevos poderes para Rayman proporcionados por varios personajes secundarios.



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

VELOCIDAD — NINTENDO

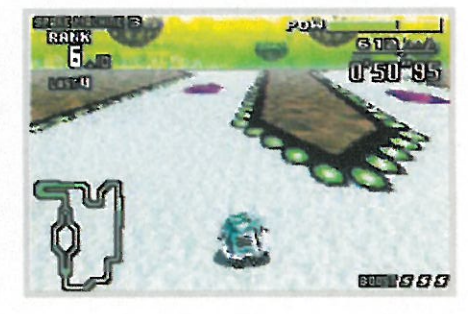
Cuando F-Zero apareció en SNES, ya lograba simular con bastante eficacia las 3D, y por lo tanto no es extraño que Nintendo lo haya elegido para demostrar lo mismo, casi una década después, con su nueva consola portátil. Ningún, repetimos, ningún juego de velocidad para GBC había logrado nunca dar una sensación de tridimensionalidad y velocidad tan brutal como la de F-Zero. Utilizando la técnica de superposición de planos Modo 7 (la misma que en SNES), da la sensación de que los circuitos son 3D, y el sensacional control de los vehículos redondea un juego de bandera. Una muestra clara de la potencia gráfica de Game boy Advance, a la que le queda capacidad suficiente como para generar además escenarios con todo tipo de detalles como fondo de los circuitos.

Además permitirá que jueguen hasta cuatro personas con un único cartucho y el cable Link, aunque aquí sí se notará una merma en las opciones, ya que sólo tendremos un circuito disponible.



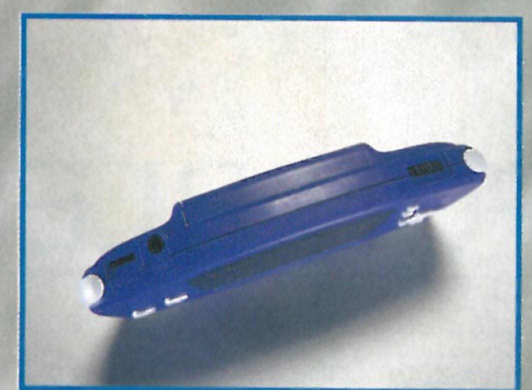








ARRIBA
El nuevo diseño horizontal de la consola ha permitido la inclusión de los dos nuevos botones L y R, similares a los del Dual Shock de PS2. En medio podréis ver también el conector para los periféricos.



ABAJO
Nada que no conozcáis ya: a la derecha está el interruptor on/off, y a la izquierda el control de volumen y la salida para auriculares, que utilizaréis con frecuencia, ya que el sonido pasa de mono a estéreo al usarlos.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

BEAT'EM UP/ AVENTURA — KONAMI

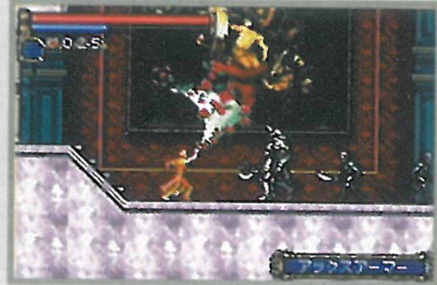
Como no podía ser de otra manera, Konami ha elegido inaugurar su producción para GBA con un nuevo capítulo de su saga más emblemática. Y desde luego olvidaos del Castlevania de GBC porque está a años luz de éste: el juego resulta muy similar a Super Castlevania de SNES, e incluso al mismísimo Symphony of the Night de PS: sprites ultradetallados, animaciones fluidas, atmósfera ominosa, melodías de calidad digital en la línea de la serie que incluyen coros de voces... En fin, que nos ha dejado con la boca abierta.

La historia nos permite encarnar a Nathan, por supuesto un cazavampiros, que se introduce en el castillo de Dracula armado con su fiel látigo, aunque dentro encontrará los consabidos crucifijos, agua bendita y resto de armas ya conocidas. Un curioso sistema de cartas de tarot que podemos combinar para obtener nuevos poderes y la mejora de éstos a medida que subimos de nivel os darán una idea de la profundidad de juego que se ha alcanzado.









SUPER MARIO ADVANCE

PLATAFORMAS — NINTENDO

La ecuación nunca falla: nueva consola, nuevo juego con Mario como protagonista. Aunque en este caso, a diferencia de Super Mario Land, no se trata de un juego totalmente original, sino de un "remake" de otros dos títulos: Super Mario Bros. USA para SNES y el clásico Mario Bros. de 1983. Aunque alguno puede quedar un poco decepcionado por ello, creemos que Nintendo ha preferido hacerlo así para demostrar que, ya para empezar, su consola es capaz de emular perfectamente a la de 16 bits. Por otra parte, es todo un acierto contar con dos juegos en uno (y más en el caso de Mario Bros., que se presta a la mecánica multijugador mediante cable Link). Junto a nuevos hallazgos gráficos como el multi-scrolling, una de las cosas que más nos ha llamado la atención son las voces de los protagonistas, reproducidas con calidad digital, que nos permiten escuchar a Mario y compañía lanzando sus típicas frases como "¡allá vamos!". Estamos seguros de que será el primer superventas de la nueva consola.







JUEGOS YA
DISPONIBLES EN JAPÓN

Ante la dificultad de que las compañías nos confirmasen con seguridad cuántos y cuáles van a ser los títulos que van a acompañar el lanzamiento de GBA en España, hemos querido mostraros el resto de juegos que, junto a Castlevania, F-Zero y Super Mario, están disponibles ya en Japón.

KURU KURU KURURIN

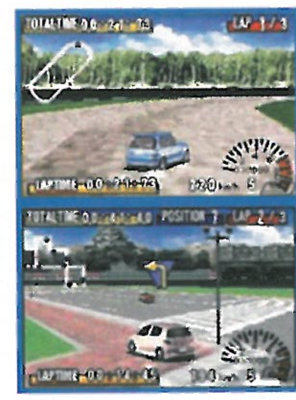
- NINTENDO
- ACCIÓN



Una mezcla entre acción y precisión con un planteamiento muy original: nuestro objetivo será el de guiar un palo (que representa a un helicóptero) hasta el final de cada nivel evitando los obstáculos.

ADVANCE GTA

- MTO
- VELOCIDAD



Gracias al uso intensivo del Modo 7 y unos escenarios repletos de colorido, este juego de velocidad tiene visos de convertirse en el primer gran juego de coches para GBA. Le avalan además un catálogo de 48 vehículos reales y 32 circuitos.

CHUCHU ROCKET!

- SEGA
- PUZZLE



Impresionante la conversión de Sega de su adictivo puzzle de DC. Esta versión incluirá nada menos que 2.500 niveles, un apartado gráfico sin nada que envidiar al original y una opción para crear nuevos ratones.

MEGAMAN EXE

- CAPCOM
- ACCIÓN/RPG



La primera entrega del legendario Megaman en GBA no será el juego de plataformas y acción al que estamos acostumbrados, sino un RPG por turnos. Ni siquiera controlaremos al propio Megaman, sino a un chico que utiliza al personaje de Capcom como mascota (¿?).

NAPOLEON

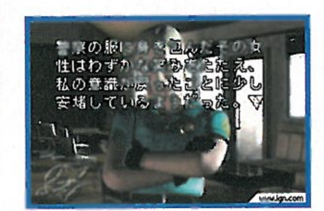
- NINTENDO
- ESTRATEGIA



En este primer juego de estrategia, nuestra labor será conducir en tiempo real a las tropas francesas a través del campo de batalla para acabar con el ejército inglés. El sistema de control será bastante sencillo gracias a un cursor que nos permitirá organizar bien nuestros batallones.

SILENT HILL PLAY NOVEL

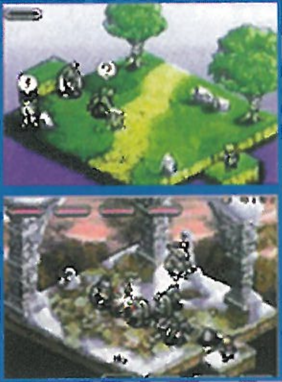
- KONAMI
- AVENTURA



Esta versión no será una aventura, sino una especie de novela repleta de texto y multitud de escenas de vídeo sacadas del juego de PlayStation. Interesante si llega aquí traducido.

MONSTER GUARDIANS

- KONAMI
- RPG



Se trata de un RPG en el que entrenamos a 142 monstruos para que combatan entre ellos y vayan evolucionando. Algo así como un clon de Pokémon, pero que aprovechará la capacidad de conexión de GBA con teléfonos móviles para convertirse en uno de los títulos más innovadores.

KONAMI KRAZY RACING

- KONAMI
- VELOCIDAD



Concebido al más puro estilo Mario Kart, y con una abundante utilización de efectos gráficos, este título pondrá a nuestra disposición los personajes más emblemáticos de Konami, 16 circuitos y modo para 4 jugadores.

Además de estos juegos que nos han parecido los más llamativos, este es el resto de títulos disponibles ahora mismo en Japón:

DODGEBALL ADVANCE
ALTUS · DEPORTIVO

EZ TALK
KEYNET · VARIOS

TOP GEAR ALL GT CHAMPIONSHIP
KEMCO · VELOCIDAD

TWEETY AND THE MAGICAL JEWEL
KEMCO · PUZZLE

WINNING POST
KOEI · DEPORTIVO

GOLF MASTER
KONAMI · DEPORTIVO

J-LEAGUE POCKET
KONAMI · RPG

POWERFUL PRO KUN BASEBALL
KONAMI · DEPORTIVO

YU-GI OU DUNGEONDICE MONSTERS
KONAMI · RPG

FIRE PRO WRESTLING ACE
SPIKE · LUCHA

I AM AN AIR TRAFFIC CONTROLLER
TAM · SIMULADOR

MR. DRILLER 2
NAMCO · PUZZLE

PINOBEE: QUEST OF HEART
HUDSON SOFT · ACCIÓN

MOMOTARO FESTIVAL
HUDSON SOFT · RPG

A PUNTO DE SALIR DEL HORNO...

Aunque los juegos que os presentamos a continuación aún no han salido al mercado, su lanzamiento en Japón es inminente. Algunos de ellos, como «Mario Kart Advance» o «Final Fight Advance», sirven como muestra del ingente potencial de la recién nacida portátil de 32 bits.









BREATH OF FIRE

CAPCOM

RPG

Las principales novedades de este legendario RPG de SNES son algunas mejoras gráficas y una nueva opción para 2 jugadores que aprovechará las posibilidades del Cable Link de GB Advance.

EARTHWORM JIM

MAJESCO SALES INC.

PLATAFORMAS

La lombriz más alocada del universo llegará en una versión exacta al juego de SNES con 7 largas fases y todos los movimientos que le convirtieron en un grande de las plataformas.

FINAL FIGHT ADVANCE

CAPCOM

BEAT'EM UP

Esta versión del mítico beat'em up contará con tres personajes para elegir, una opción para 2 jugadores simultáneos, y un impresionante apartado gráfico. Sin duda, uno de los títulos más esperados.

MARIO KART ADVANCE

NINTENDO

VELOCIDAD

La obra maestra de Nintendo en 16 bits llegará en una versión a la que, junto a toda la diversión de anteriores encarnaciones, no le faltarán lujos como el escalado de sprites y el Modo 7.



S. STREET FIGHTER 2 ADV.

CAPCOM LUCHA

El mito de la lucha también tendrá su propia conversión a GBA. Incorporará 16 luchadores, así como el sistema de combos y todos los movimientos especiales de la versión Turbo del juego de Super Nintendo.



KLONOA: EMPIRE OF DREAMS

NAMCO PLATAFORMAS

Acción y puzzles serán los dos protagonistas de este de plataformas Namco en el que el pequeño Klonoa deberá atravesar hasta 40 fases donde habrá que darle mucho al "coco".

¿CUÁNTO VA A COSTAR?

Nintendo España ha anunciado que el **precio de la consola** en nuestro país oscilará **entre las 19.900 y las 21.600 ptas.**, según el establecimiento. Un precio bastante razonable teniendo en cuenta la potencia de la nueva consola. Por su parte, en los **juegos** tenemos que diferenciar entre los de la propia Nintendo, que tendrán precios **desde 7.500 ptas. hasta 8.500 ptas.**, y los que pertenezca a **third parties, que** saldrán al mercado a **unas 9.000 ptas**.

¿Y los **accesorios y periféricos**? Pues bien, aún no se conocen los precios que tendrán en nuestro país, aunque **pueden serviros de referencia** las cifras que actualmente tienen **en Japón**: el **cable link** cuesta 1.400 yenes (casi 2.000 ptas.), el **adaptador de corriente AC** lo tienen a 1.500 yenes (algo más de 2.000 ptas.), y el **battery pack** tiene un precio de 3.500 yenes (unas 5.000 ptas.).

NUESTRA OPINIÓN

Los grandes juegos para GBC (Perfect Dark o Donkey Kong Country) ya nos permitían vislumbrar por donde podían ir los tiros en la nueva Game Boy Advance, pero con una gran diferencia: con ellos, la consola estaba rozando su límite, mientras que GBA ya ha logrado superar su calidad y la cosa no ha hecho más que comenzar. De hecho, el comentario que más se ha escuchado en la redacción al probar los juegos ha sido "¡si es igualito que en SNES!".

Ver juegos con la profundidad de Castlevania o la sensación de velocidad de F-Zero era hasta ahora poco menos que imposible en una portátil, y esperad a que los programadores aprendan a sacarle todo el partido... Tanto en potencia y resolución, como en paleta de colores, como en sonido, GBA es infinitamente superior a su antecesora. La compatibilidad, como en el caso de PS2, es otro elemento que va a hacer que no os lo penséis demasiado a la hora de cambiar vuestra GBA por la nueva consola conservando toda vuestra colección de cartuchos. Lo único que no nos ha dejado muy satisfechos es la visibilidad de la pantalla, a la que resulta difícil encontrarle la posición sin que haya reflejos, y que además resulta un poco más oscura que la de GBC. Pero en conjunto, estamos ante una consola impresionante, una compra obligada para cualquiera que quiera llevarse la diversión en el bolsillo a cualquier parte.

Plug & Play

PERIFÉRICOS CON EL SELLO POKÉMON

Pikachu y compañía, en las tiendas de importación



Seguro que los fans de las mascotas de Nintendo no tienen inconveniente en recorrer las tiendas de importación para hacerse cuanto antes con estas curiosidades diseñadas para la nueva GBC Pokémon Edition. Para empezar, nada mejor que un Link Cable unido por una Pokeball y con sendos Pikachus en las tomas de conexión, el modo más divertido de intercambiar tus capturas con un amigo. Pero si de verdad pretendes hacerte con todos, ¿qué tal un pack de pilas con la imagen de vuestro personaje favorito? Son Fujitsu, mantienen el voltaje normal y además son la prueba irrefutable de que Pikachu es un Pokémon de tipo eléctrico. Con un poco de paciencia seguro que los encuentras.

PEQUEÑA GRAN PANTALLA

Thrustmaster pone a la venta la primera pantalla TFT para PSOne



Entre sus virtudes se cuentan el tamaño (5 pulgadas en lugar de las 4 de otras pantallas), un sistema de sonido estéreo y una conexión a red de 7'5 V que le permite funcionar con el mismo cable de red de la consola. La XL Screenmate soporta imágenes en formato PAL o NTSC e incluye conexiones de salida de televisión para poder jugar en cualquier monitor incluso cuando esté conectada. Cuando dejemos de utilizar la consola, podremos plegar la pantalla sobre la máquina para protegerla de golpes o arañazos, haciendo más cómodo su transporte, y además su precio es bastante razonable: **29.990 ptas**. Se acabaron los viajes aburridos.

PASTIS, BUENRI Y AHORA TAMBIÉN TÚ

Codemasters comercializará un Sampler para PS2



Coincidiendo con el lanzamiento de «MTV Music Generator 2», los usuarios de PlayStation 2 podrán hacerse desde finales de Mayo con el primer Sampler con conexión USB para su consola. Bien se haga a través de la oferta de venta incluida en la caja del juego o entrando en la página web de Codemasters, los aspirantes a DJ van a poder adquirir un dispositivo para grabar hasta cinco minutos de audio (en calidad CD o FM) y después remezclarlos en su máquina. Además, el sampler incluye un micrófono y conexiones de todo tipo, para permitirnos crear composiciones tan elaboradas como se nos ocurra. Y lo mejor de todo es su precio, que rondará las **6.000 pesetas.**

ACABADO SOBERBIO PARA UN VOLANTE DE LUJO

Fanatec Speedster 2 para las consolas de Sony

Probablemente nos encontremos ante el mejor volante que hemos probado para cualquier consola. Al precio de **12.990 ptas**, y desde principios de abril, se encuentra disponible este mando de control de estructura de acero y volante recubierto de goma antideslizante. Además de un acabado hiperrealista con salpicadero y palanca de cambios en aluminio pulido, demuestra una resistencia al giro prácticamente "real", reforzada por un irreprochable sistema de fijación de ventosas y abrazaderas. Dos servomotores de vibración, pedales, control analógico y digital y compatibilidad absoluta con controles analógico, digital y NegCon, convierten en insuperable al volante que apadrina la propia Sony. Y además incluye un dispositivo TCS que simula las medidas antideslizantes para que no nos salgamos del trazado. Vamos, el no va más.

Recomendados

Volantes:
- PSX/PS2: **Speedster 2** ★★★★★
- PSX/PS2: Ferrari Modena 360 ★★★★★
- N64: Top Drive 429 ★★★★½
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
- PSX/PS2: Blaze Falcon ★★★★★
- PSX/PS2: P99K light Blaster ★★★★★
- N64: No disponible
- DC: Pelican Stinger ★★★★

Tarjetas de memoria:
- PSX: Blaze 4MB ★★★★
- PS2: Sony Memory Card 2 ★★★½
- N64: Nintendo Controller Pak ★★★★
- N64: Memory Pak x 32 ★★★★
- DC: VMU ★★★★½

Pads de control:
- PSX/PS2: Dual Shock ★★★★★
- PSX/PS2: Saitek PX 3000 Tilt ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
- PSX: No disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpack Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

¿OBSESIÓN O PASIÓN?

MBK RECOMIENDA MOTOREX



ESPECIALISTAS EN SCOOTER. VEN A DESCUBRIRLO A TU CONCESIONARIO MBK

MBK

A NEW WORLD

Kiosco



¡Por fin están aquí los Pokémon Oro y Plata!

Nintendo Acción

Y para celebrar su lanzamiento, Nintendo Acción publica una extensa y detalladísima review que incluye pelos, señales y por supuesto puntuación del juego que se va a poner más de moda este año. La Revista Pokémon se suma a esta celebración, despejando las primeras dudas que han surgido a los lectores sobre Pokémon Oro y Plata. La review estrella del mes se acompaña de un reportaje no menos estelar: Game Boy Advance ya está disponible y arrasando en Japón. Entérate en Nintendo Acción de todo lo que se cuece alrededor de la máquina: cuándo llega a España, los primeros juegos, programas en desarrollo...

Disfruta del mejor fútbol con Playmanía

PlayManía

Este número de PlayManía está repleto de atractivos temas entre los que destaca el fútbol, con una comparativa de los mejores simuladores para PlayStation, incluido ISS Pro Evolution 2. Además te presentan dos nuevos Survival Horror: Alone in The Dark IV para PlayStation, y Onimusha, el estreno del género en PS2. Además, encontrarás el comentario de los esperados c-12, Manager de Liga 2001 y Time Crisis: Operación Titán para PlayStation. Y si estás en apuros, la sección de trucos te sacará de cualquier aprieto, especialmente con Fear Effect 2 del que publican una guía completa.
Y no olvides el suplemento, donde comparan, uno a uno, los juegos de PlayStation y PS2 que han salido simultáneamente.

Llega Skies of Arcadia

Dreamcast

El nuevo RPG de Sega es el gran protagonista del número 17 de la Revista Oficial Dreamcast. Los lectores no sólo encontrarán un completo comentario de seis páginas con todos los detalles, sino que además pueden probarlo con la demo jugable que incluye el DreamOn volumen 20.
Otros grandes títulos también tienen cabida en la revista, como es el caso de 18 Wheeler (del que también hay una demo jugable), Confidential Mission y Evil Dead. El reportaje trata sobre Outtrigger, un juego de acción subjetiva que está dispuesto a pelear el trono del género con Quake III. Las guías, por su parte, están dedicadas a otros dos fantásticos juegos de rol: Grandia 2 y el exitoso Phantasy Star Online.

¡Esto es la guerra!

Micromanía



El nuevo número de Micromanía te descubre como será Operation Flashpoint, el esperado juego de Codemasters, donde la acción estratégica militarte hará sentir como un verdadero comando de operaciones especiales. Además, descubre la expansión de Diablo II: Lord of Destruction ofrecerá nuevos personajes y escenarios para todos los seguidores del juego Blizzard.
No te pierdas el completo reportaje que hemos preparado sobre Gamestock 2001, con todas las novedades de PC para el futuro, además de un vistazo a los primeros juegos de Xbox. Te contamos como será Battle Realms, un prometedor título de estrategia creado por antiguos componentes de Westwood Studios. No te pierdas tampoco el CD ROM, con las mejores demos del momento. Busca la revista en tu punto de venta habitual, por sólo 650 pesetas.





La revista más práctica

Computer Hoy Juegos

De periodicidad mensual, esta nueva revista aborda el mundo de los videojuegos desde la perspectiva del consumidor, alejándose del planteamiento habitual en este tipo de publicaciones especializadas. Un punto de vista nuevo, práctico y ameno que aplica el característico estilo de Computer Hoy para ofrecer a sus lectores rigurosos test de los juegos y toda la información de nuestro mercado. Se presenta a un precio de lanzamiento de 295 ptas. e incluye un CD ROM para PC con el juego completo International Rally Championship de regalo. ¡Corre a por ella!

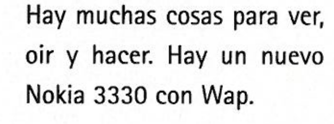
Monta tu red en casa

PC Manía



Tienes un par de ordenadores en casa, quizá tres, y quieres conectarlos. Para mejorar su rendimiento, o acometer tareas complicadas de cálculo, o simplemente disfrutar de vídeo y sonido a placer, en una habitación cualquiera. El cómo, te lo cuentan nuestros expertos. También te ofrecemos una comparativa de programas de creación de páginas Web y otra de monitores planos. Nuestros reportajes están dedicados a la nueva generación de hackers, al estándar IPv6, o a cómo resolver todos los trámites burocráticos por Internet. Dentro del CD Demos encontrarás la última actualización del Antivirus de Panda, una versión try-out de LapLink Gold y los más recientes lanzamientos de Friendware. Como final de fiesta, nada mejor que un nuevo programa completo de Data Becker.

¿Quieres ir al cine?



Hay muchas cosas para ver, oir y hacer. Hay un nuevo Nokia 3330 con Wap.

Únete al Club Nokia, tendrás acceso a muchos servicios exclusivos como tonos de llamada, salvapantallas animados, iconos, juegos con diferentes niveles de dificultad...

Saca lo máximo de tu Nokia 3330, te esperamos en www.club.nokia.es



¿Quieres tiempo?

¿Quieres compañía?

¿Quieres estilo?

¿Quieres acción?

¿Quieres diversión?

¿Quieres amigas?

¿Quieres amigos?

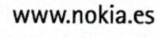
¿Quieres salir?

¿Quieres entrar?





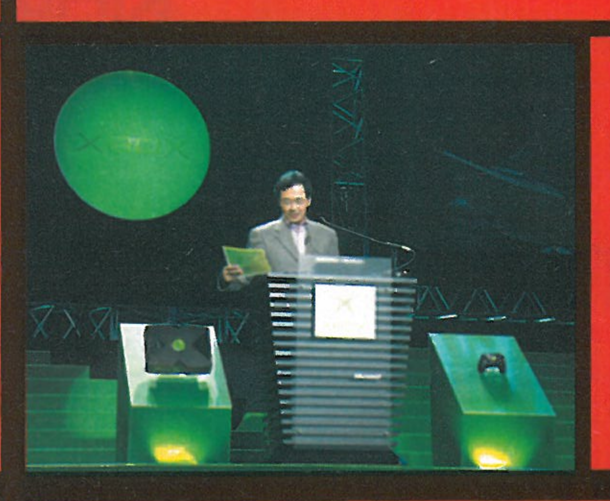
¡Claro!

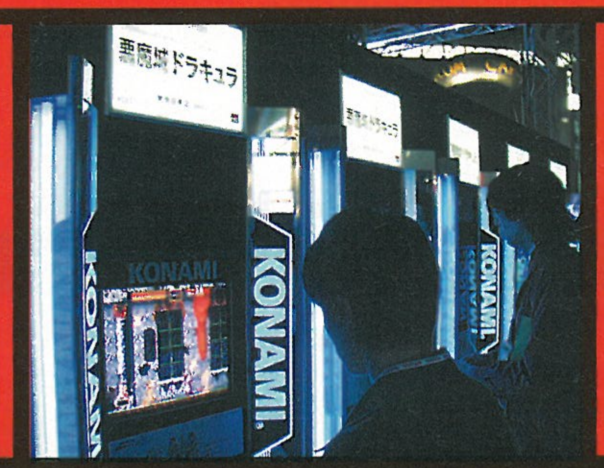


www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414









Xbox se enfrenta a PS 2 y

TokyoGameSh



Apagadas las voces que se levantaban contra la celebración de un segundo TGS anual, el Makuhari Convention Center ha vuelto a ser testigo de las últimas novedades de la industria nipona. Después de dos ediciones en las que el descenso de lanzamientos y compañías hacían peligrar la feria japonesa, la presencia de Nintendo y el anuncio de Xbox nos hacen presagiar un inminente e imparable despertar del sector.









a las portátiles

owSpring

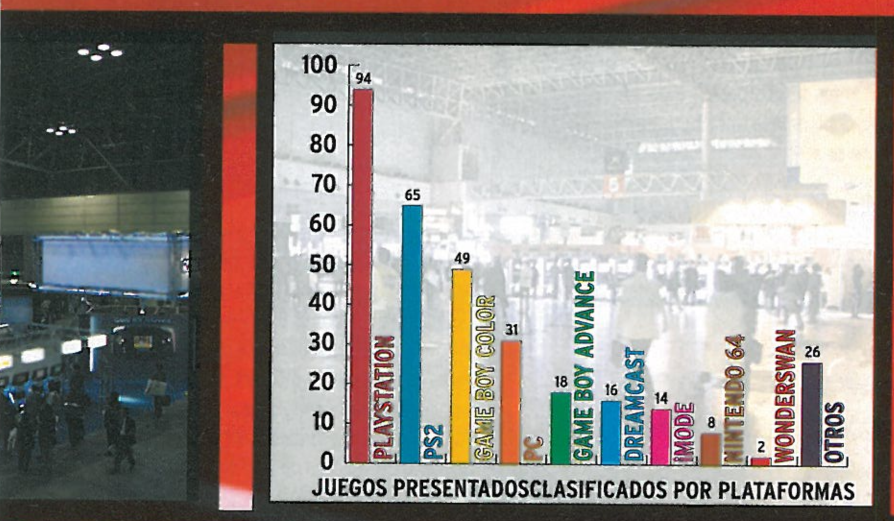
01

El 2001 será recordado como el año de la inflexión para los participantes en el Tokio Game Show de primavera. Por primera vez en su historia, **Nintendo** se unía a otras 40 compañías desarrolladoras para mimar a su recién nacida GBA con los halagos de programadores del prestigio de **Squaresoft**, que pese a todo no se ha pronunciado todavía sobre el desarrollo de juegos para la portátil de 32 bits. Y, además, sirvió para demostrar que hasta el hombre más rico del mundo puede tropezar cuando se trata de venderle a los japoneses aquello que ellos saben hacer mejor. Pues sí, Bill Gates tampoco es profeta en la tierra de las consolas, aunque no sea la suya, pero supo sacarle partido a la presencia de **Sega** (por primera vez exclusivamente como desarrolladora de software) con el anuncio de las primeras, y jugosas, conversiones para su consola de 128 bits.

El "año de las secuelas" -de «Silent Hill 2» a «Parappa the Rapper 3»- también será recordado por el auge que siguen teniendo las portátiles en la tierra del sol naciente. Game Boy Color y Wonderswan, esta última con 140.000 copias vendidas de «Final Fantasy», han aguantado el tirón (ya veremos hasta cuando) de la recién nacida de 32 bits, y junto a los nuevos PDA y a los teléfonos móviles, continúan siendo plataformas rentables y atractivas para el desarrollo de juegos infantiles y "revival" de clásicos.

En cuanto a las compañías, **Konami** y **Namco** siguen siendo los pilares sobre los que se apoyan Xbox y PS2, o lo que es lo mismo, las únicas capaces de mantener el tren de lanzamientos que exige cualquier consola de nueva generación. Mientras tanto **Capcom** sorprendió a propios y extraños con interesantes títulos para Dreamcast, que coincidiendo con la feria (y con la bajada de precios) ha conseguido igualar en ventas a PS2 en Japón durante la últimas semanas.

Mención especial para PlayStation. A pesar de que fue la consola con más títulos en el show, su interés decrece a marcha forzadas. La mayoría de los juegos presentados estaban ya en el mercado o se trataba de secuelas de marcado carácter japones. Definitivamente, se acerca la hora del relevo.



JUEGOS PRESENTADOSCLASIFICADOS POR PLATAFORMAS



XBOX



Microsoft a la con



DOUBLE STEAL

Bunkasha, uno de los equipos japoneses a los que Microsoft ha encargado el desarrollo de títulos para su nueva consola, presentó un juego de conducción urbana en la que nuestra misión consiste en robar coches. Como todos los títulos desarrollados en el país del sol naciente, aún se encontraba poco avanzado.



Microsoft no quiso perder la oportunidad de presentar su nueva consola en Japón a lo grande. El stand más impresionante del festival y la presencia del propio Bill Gates -que no estuvo muy acertado a la hora de apadrinar un nuevo mando de control para Japón- quedaron a la sombra de las primeras imágenes de «Dead or Alive 3», desarrollado para Xbox en exclusiva. Además del juego de Tecmo, muchos usuarios quedaron sorprendidos por un vídeo de «Silent Hill 2» -convertido directamente desde PS2- en el que se habían subsanado prácticamente todas las carencias de resolución que estaba acusando la nonata consola de Gates. Pero Konami guardaba otro As en la manga. «Air Force Delta 2», secuela del simulador de Dreamcast, se convirtió en el primer título jugable de la nueva consola y además consiguió salir victorioso ante las inevitables comparaciones con «Ace Combat 4», que presidía la presentación de Namco.
Sin embargo, el entusiasmo que se preveía en las filas del gigante norteamericano pronto quedó eclipsado por el escepticismo de jugadores y compañías, que destacaron puntos negativos del lanzamiento, como la falta de publicidad o el tamaño de la consola. A estas declaraciones se unió el silencio de Squaresoft (probablemente debido a la ausencia de Sakaguchi), de quien todos esperaban que se pronunciase a favor del desarrollo para Xbox, y de Namco, que ha ►

AIRFORCE DELTA 2



Konami fue la única en atreverse a mostrar algunos niveles jugables de sus títulos para X Box. «Air Force Delta 2» (secuela del título aparecido en Dreamcast en el 99) se convirtió, pese a lo primitivo de su estado, en la estrella de la feria gracias a un nivel técnico muy superior al de «Ace Combat 4».

MICROSOFT AÚN NO HA EXPLICADO SU ESTRATEGIA PARA EL MERCADO NIPÓN.

BANDA ANCHA



La poderosa alianza entre Microsoft y NTT (la empresa telefónica líder en Japón) ya ha dado los primeros frutos. En el Tokio Game Show se presentó un módem dispuesto para la conexión a internet por cable o a través de línea ADSL. Este sistema de banda ancha permitirá la implantación del juego online antes de que finalice el año.

LA DEMOSTRACIÓN NO CONVENCIÓ A LOS JAPONESES A LA HORA DE GASTARSE 50.000 YENS EN UNA CONSOLA QUE NO CONOCEN, EN LUGAR DE COMPRAR UNA PS2 O UNA GAMECUBE.

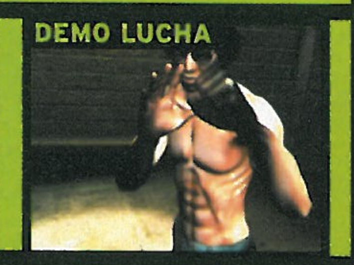
ASER



AIR FORCE DELTA 2

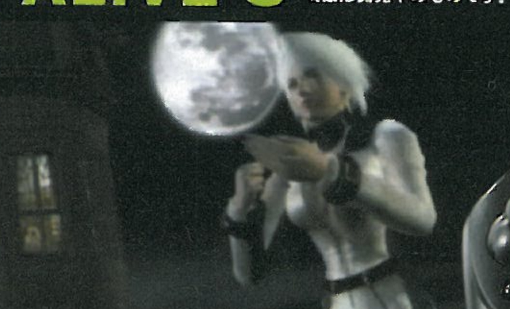


DEMO LUCHA



quista de Japón

DEAD OR ALIVE 3



Tecmo supo dejar con la boca abierta a los asistentes gracias a un vídeo con escenas de «Dead or Alive 3» para Xbox. La consola marcó la diferencia en el modelado de Helena -en tiempo real y con la cámara girando a su alrededor- con detalles de gran calidad, como el pelo y los encajes.

GUN VALKIRYE



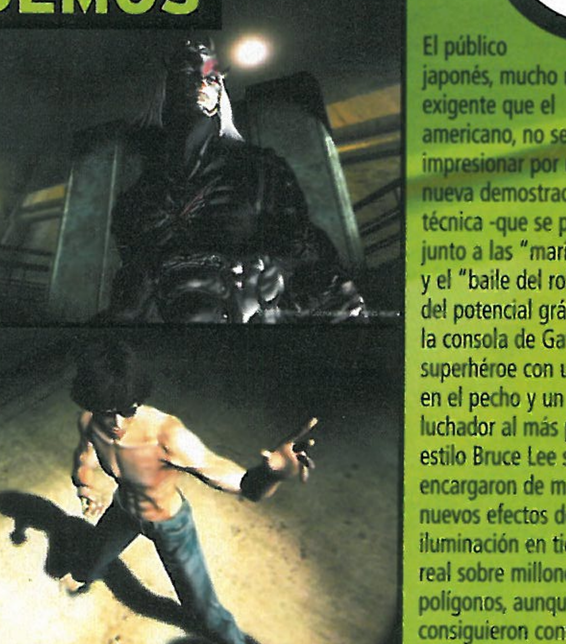
Sega, que en durante el pasado ECTS ya había anunciado el posible lanzamiento de este shooter para Dreamcast, mostró unas cuantas imágenes de «Gun Valkirye», mientras flirteaba con la posibilidad de que se convirtiese en un título exclusivo para la consola de Microsoft.

EL MANDO

El propio Bill Gates quiso desplazarse hasta el TGS para presentar Xbox a los nipones. Sin embargo, el dueño de Microsoft no estuvo muy afortunado a la hora de mostrar el mando de control, más pequeño, que lucirá la consola en Japón, argumentando que el principal motivo era "que los japoneses tienen las manos diferentes de las del resto de la gente". Los asistentes no tardaron en preguntarse qué quería decir con eso y a contestar con murmullos de desaprobación.

"ACUSA FALTA DE CONCEPTO(...), EN EL CAMPO TECNOLÓGICO ES MUY AVANZADA PERO ¿CÓMO REVOLUCIONARÁ EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO?" DICE LA PRENSA NIPONA

DEMOS



El público japonés, mucho más exigente que el americano, no se dejó impresionar por una nueva demostración técnica -que se proyectó junto a las "mariposas" y el "baile del robot"- del potencial gráfico de la consola de Gates. Un superhéroe con una "X" en el pecho y un luchador al más puro estilo Bruce Lee se encargaron de mostrar nuevos efectos de iluminación en tiempo real sobre millones de polígonos, aunque no consiguieron convencer.

METAL DUNGEON



Las primeras imágenes del juego de Panther recuerdan a un "shooter" futurista de desarrollo similar a «Syphon Filter», aunque los propios desarrolladores insisten en que le debe más a aventuras tipo «Tomb Raider».

KINGDOM UNDER FIRE

La responsabilidad de los grupos de programación japoneses que están trabajando para Xbox pasa por suplir la ausencia de Squaresoft con juegos de rol de la misma escuela. Pantagram presentó un vídeo con las primeras imágenes de «Kingdom Under Fire».









SEGA GT

El juego de velocidad de Sega que llegará a Xbox será una conversión directa de la versión de PC, que se prepara para esta primavera. Su impresionante catálogo de vehículos y circuitos reales parece capaz de ponerle las cosas un poco más difíciles al «Project Gotham» de Bizarre.

➤ decidido esperar al E3 para desvelar sus planes.

Pero lo mejor estaba por llegar. Durante toda la feria circularon diversos rumores sobre la compatibilidad de la nueva consola con los juegos de DC, pero en lugar de hacerlo, la presentación se clausuró con el anuncio de 4 títulos de los 11 que Sega está desarrollando en este momento para Xbox. Entre adaptaciones de otras plataformas (especialmente versiones de PC) y recuperación de clásicos, sólo destacó el anuncio de un proyecto basado en la serie «Panzer Dragoon», que Sega había abandonado desde los tiempos de Saturn.



NEVERLAND

La clásica estrategia por turnos y espectaculares secuencias tipo manga se dieron cita en la presentación de «Neverland» para 128 bits, la continuación de una saga basada en el control de gigantescos Mechs armados tan del gusto japonés.

LOS JAPONESES NO SE PREOCUPAN DEMASIADO POR EL JUEGO ONLINE, ASÍ QUE NO PUEDE CONSIDERARSE COMO UN PUNTO FUERTE EN EL MERCADO ORIENTAL.

El TGS también era el momento designado para que se desvelasen los primeros trabajos de equipos japoneses para Microsoft, aunque dado lo primitivo de su estado, las primeras imágenes de «Kabuto X», «Neverland» o «X Chaser» pasaron desapercibidas junto al anuncio de Koei de desarrollar un nuevo «Kessen» para esta consola.

Pese a todo, ni sus apabullantes características técnicas ni el reciente interés de los desarrolladores por el nuevo kit que se pondrá en circulación en el E3, fueron capaces de acallar el temor a lo desconocido que mostraron prensa y público.

ACUERDO CON SEGA

Aunque gran parte del público esperaba el anuncio de compatibilidad con Dreamcast, finalmente Sega se limitó a manifestar que ya se encuentra desarrollando varios proyectos para Xbox. De los 11 títulos que tiene en cartera, sólo se pudieron ver imágenes de «Sega GT», «Gun Valkirye» y «Jet Set Radio Future», aunque también se anunció un próximo «Panzer Dragoon». El resto se desvelará en el próximo E3.

JUEGOS PRESENTADOS

- AIR FORCE DELTA 2
- CRIMSON SEA
- DEAD OR ALIVE 3
- DOUBLE S.T.E.A.L.
- ESPN X SNOWBOARDING
- GUN VALKIRYE
- JET SET RADIO FUTURE
- KABUTO X
- KESSEN X
- METAL DUNGEON
- MYST III: EXILE
- NEVERLAND
- PANZER DRAGOON
- SEGA GT
- SILENT HILL 2 X
- STYLE LABORATORY
- TRIANGLE AGAIN
- WORLD WIDE SOCCER
- X- CHASER

TRIANGLE AGAIN







El mejor manga y una complicada historia de comedia romántica van de la mano en la primer película interactiva de estilo «Tokimeki Memorial» que aparecerá en la nueva consola de Microsoft. MIG Entertainment ha desarrollado en «Triangle Again» la enésima versión jugable de un popular anime y para ello ha utilizado una nueva técnica para combinar vídeos y juego sin "saltos" denominada Media Mix. Aunque la versión de PS2 se encuentra más avanzada, el equipo de programación ha comenzado de nuevo para sacarle todo el jugo a la máquina de Microsoft.

PORTÁTILES

WONDERSWAN



FINAL FANTASY II



GB ADVANCE



PDA



El mundo en sus manos

FINAL FIGHT ADVANCE

Han pasado 9 años desde que Haggar, Guy y Cody marcasen estilo en el terreno del "beat'em up" para Super NES, y Capcom ha logrado superarse a sí misma con una versión que permite dos jugadores simultáneos (con dos cartuchos) y todos los enemigos de la máquina original.



STREET FIGHTER 2 ADV.



Mirad la pantalla de la izquierda; pellizcáos y volved a mirar. «Super Street Fighter II» regresa intacto ¡y portátil!. 16 luchadores y un sistema de control simplificado, para los 4 botones de la consola, han roto los límites de programación para GBA. Eso sí, el cartucho tendrá un precio más elevado, y necesitaremos dos para disfrutar del multijugador.

FINAL FANTASY II

Squaresoft quemó sus naves con un soberbio trabajo para Wonderswan que promete superar en longitud y ventas al primer «Final Fantasy». Lamentablemente, junto con el próximo «Front Mission», se trata de su último cartucho para la consola de Bandai.



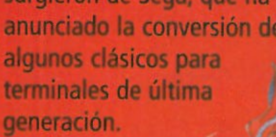
JUEGOS PRESENTADOS WONDERSWAN

- MR DRILLER
- BLUE WING BLITZ
- FINAL FANTASY II
- FRONT MISSION

JUEGOS PRESENTADOS GB ADVANCE

- SUPER STREET FIGHTER II
- MUSCULAR RANKING AGB
- BOMBERMAN RPG
- MONSTER RANCHER
- FINAL FIGHT
- KLONOA
- MONOPOLY
- MR DRILLER 2
- ROCKMAN EXE

El mercado de las consolas portátiles ha crecido tanto durante los últimos años que la CESA (empresa organizadora del Tokio Game Show) ha designado uno de los tres pabellones del centro Makuhari como Portable Game Zone.
Allí las estrellas fueron dos. De una parte Squaresoft y su «Final Fantasy II» para Wonderswan (una consola que nadie se atreve a traer a Europa) recuperaron con éxito la aceptación que ya había tenido la primera entrega, y aprovecharon además para anunciar la versión de «Front Mission» para la consola de Bandai, trabajo con el que se despedirán de este formato. Y de otra Capcom, con impresionantes versiones de «Final Fight» y «Super Street Fighter II» para GBA -que eclipsaron por completo los juegos de la propia Nintendo para su consola- se desmarcaba con conversiones "pixel perfect" de sus recreativas. Sin embargo muchos echaron en falta (incluso dentro de la propia Square) el anuncio de los creadores de «Final Fantasy» de producir juegos para la nueva portátil de Nintendo, ya que por motivos desconocidos el gigante japonés no termina de dar su aprobación. Eso sí, aquellos que se pasearon por el stand de la gran N pudieron comprobar las mejoras de última hora que se van incorporando a «Mario Kart Advance», así como probar un nuevo juego musical para 4 jugadores cuyo título está aún por confirmar.
Namco, por su parte, también estuvo presente con versiones de «Mr Driller» para todos los soportes y «Klonoa» para GBA. Aunque no quiso mostrar nada de «Tekken Advance», todo apunta a que el próximo E3 podría ser la fecha clave.
Y para terminar, las novedades jugables para teléfonos móviles -el soporte portátil del futuro, junto a los PDA´s- surgieron de Sega, que ha anunciado la conversión de algunos clásicos para terminales de última generación.





PS2



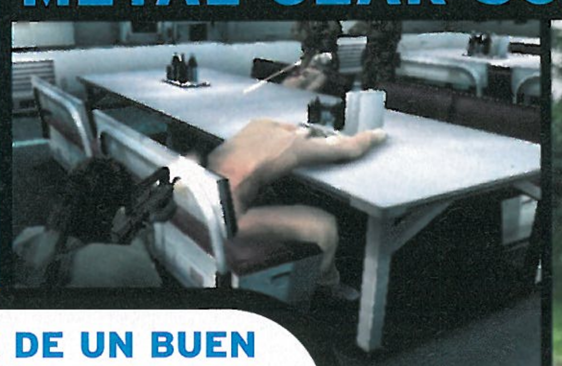


La calma antes de

METAL GEAR SOLID 2 Y FIN

La consola de Sony volvió a demostrar en el TGS que sus principales valores son todavía cuestión de futuro. Los lanzamientos más importantes de Sony, entre los que se encuentran un nuevo «Crash Bandicoot» y «Parappa the Rapper 3» sólo fueron mencionados de pasada, mientras que toda la atención de la feria se dividía entre los vídeos de «Final Fantasy X», «Gran Turismo 3» y «Metal Gear Solid 2».
Después de recordar que cerca de tres cuartas partes de sus efectivos están trabajando en proyectos para los 128 bits de Sony, Konami mostró una versión más avanzada de «Silent Hill 2», ya jugable. Mientras que «WTA» intentaba, no sin poca controversia, ser la réplica al ya mítico «Virtua Tennis» de Dreamcast.
Mucho menos interesante fue la presentación de «Devil May Cry». El nuevo "survival horror" 3D de Capcom no consiguió recuperar la expectación que se había levantado con «Onimusha», y quedo eclipsado por títulos aparentemente menores como «Ka» (un simulador de mosquito que se controla exclusivamente con los dos sticks analógicos) y «Yanya Caballista», una "versión" de «Jet Set Radio» a cargo de Koei, en la que seis patinadores se enfrentan a una amenaza alienígena.
Namco, por su parte puso toda la carne en el asador con «Ace Combat 4». Un stand exclusivamente dedicado, además de un catálogo reducido por culpa de las pérdidas del año pasado, pusieron todas las miras en el simulador de PS2, que sin embargo fue incapaz de soportar la competencia de «AFD 2» para Xbox. De cualquier modo, el anuncio -eso sí, sin fecha- de «Xenosaga», un juego de rol de Monolith (antiguos miembros de Squaresoft), sirvió para levantar más expectativas. Finalmente, con la gente agolpándose sobre las pantallas de vídeo para disfrutar de las escenas en tiempo real del nuevo «Final Fantasy X» (completamente tridimensional) y los anuncios de nuevos títulos para el E3, la impresión general volvió a ser que en PS 2 ya hay cantidad de sobra, pero a la calidad aún le falta un poco.

A PESAR DE LA PRESENTACIÓN DE UN BUEN PUÑADO DE TÍTULOS PARA PS 2, LA ATENCIÓN VOLVIÓ A CENTRARSE EN «METAL GEAR 2», «GT 3» Y «FINAL FANTASY X».





ISS



Konami presentó dos nuevos simuladores de fútbol para finales del 2001. «Perfect Striker», conversión de la recreativa del mismo nombre, con modos adicionales y un apartado técnico aún por depurar, fue incapaz de hacerle sombra al nuevo «ISS» para PlayStation 2. El juego estará en la línea de simulación que ya mostraba su antecesor, y contará con nuevas cámaras y secuencias más elaboradas.

JUEGOS PRESENTADOS

- ACE COMBAT 4
- AGE OF EMPIRES
- APE ESCAPE 2
- BEATMANÍA 4TH
- DEVIL MAY CRY
- F. FANTASY X
- GT 3 A SPEC
- GITAROO MAN
- HARD HITTER
- HAPPY DIET
- ISS
- J-PHOENIX
- JOJO´S BIZARRE ADVENTURE
- KA
- KESSEN II
- KLONOA 2
- LEGION
- MGS 2
- MONSTER FARM
- PERFECT STRIKER
- ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS
- SHADOW HEARTS
- SILENT HILL 2
- SPY HUNTER
- SUIKODEN III
- TOKIMEKI MEMORIAL
- WTA
- XENOSAGA
- YANYA CABALLISTA



YANYA CABALLISTA



ISS



la tempestad

SILENT HILL 2



Konami nos recompensó con una demo jugable de «Silent Hill 2» en la que se podían manejar dos armas: una pistola y la "conocida" tubería de plomo. Aunque el desarrollo del juego es prácticamente exacto al de su antecesor, el uso de nuevos efectos en la iluminación y las lógicas mejoras en las animaciones del protagonista arrancaron las exclamaciones de los visitantes, que además pudieron asistir a la presentación de nuevos personajes.

AL FANTASY X

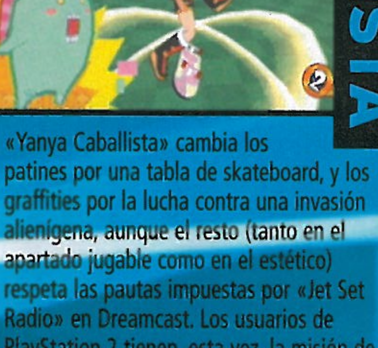
Los dos "caballos de batalla" de PS2 volvieron a convertirse en reyes de la fiesta. El título de Konami dio lo mejor de sí mismo en un vídeo que mezclaba nuevas secuencias con las que se pudieron ver en el ECTS del año pasado y con la demo jugable que ya ha traspasado nuestras fronteras, mientras que «Final Fantasy X» lucía el mejor de los aspectos en los vídeos que presidían el stand de Squaresoft, tanto de las CGs como del propio juego.

YANYA CABALLISTA









«Yanya Caballista» cambia los patines por una tabla de skateboard, y los graffities por la lucha contra una invasión alienígena, aunque el resto (tanto en el apartado jugable como en el estético) respeta las pautas impuestas por «Jet Set Radio» en Dreamcast. Los usuarios de PlayStation 2 tienen, esta vez, la misión de atropellar a unos simpáticos bichos verdes mientras ejecutan piruetas para ganar tiempo y habilidades extra.

WTA

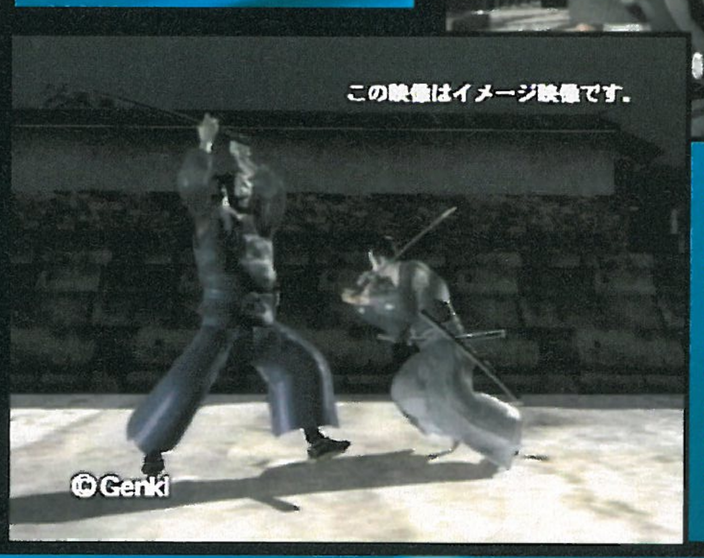




Konami se ha hecho con la licencia oficial del campeonato femenino de tenis para intentar repetir el éxito que «Virtua Tennis» cosechó el año pasado en Dreamcast. «WTA» cuenta con jugadoras y pistas reales y un sistema de juego arcade, aunque la versión que se pudo disfrutar en el festival tenía todavía algunos problemas con la velocidad de los golpes. El hecho de que sólo se puedan escoger torneos femeninos ha levantado cierta controversia entre los usuarios japoneses.

KENGO 2

この映像はイメージ映像です。



El Bushido, código de honor samurái, vuelve a PS2 con una secuela del título de Genki, cuyas novedades llegan por la vía de las mejoras técnicas. «Kengo II» insiste en un control atípico, haciendo hincapié en las reglas del combate, aunque el catálogo de golpes y, sobre todo, la riqueza de los escenarios han crecido de manera exponencial.

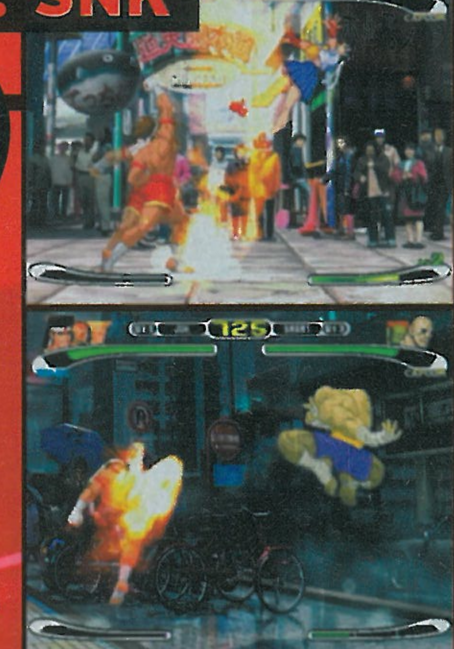
DREAMCAST

Con Sega fuera de la organización y las cadenas de producción de Dreamcast congeladas, ha sido tan grato como inesperado encontrar que grandes compañías como Capcom siguen respaldando a Dreamcast. La lucha volvió a ser protagonista gracias al anuncio de «Capcom vs SNK Millennium Fight 2000 Pro» (con nuevos personajes) y «Heavy Metal Geomatrix». De hecho éste juego de lucha basado en el motor de «Spawn In the Demon´s Hand», y con la participación simultánea de 4 jugadores, acaparó la atención de cuantos se paseaban por la feria, ya que será lanzado simultáneamente en su versión doméstica y arcade en el mercado norteamericano. Los amantes de rol, por su parte pudieron dar la bienvenida a «Ring Age» un RPG online de look "superdeformed" consistente en recorrer los interminables laberintos de un universo persistente mientras competimos con otros 3 jugadores. Y no faltaron quienes lo compararon con el mítico «Spy vs Spy» para Spectrum.

El ocaso de los dioses

CAPCOM VS. SNK





Aunque muchos se quedaron con las ganas de conocer la secuela de «Capcom vs Snk» (que será presentada en el Jamma Show en formato arcade) la versión Pro se convirtió en el título más importante de cuantos recibió DC. El juego es esencialmente el mismo que pudimos disfrutar hace unos meses, con la incorporación de 2 luchadores, escenarios y nuevos modos de juego.

PLAYSTATION

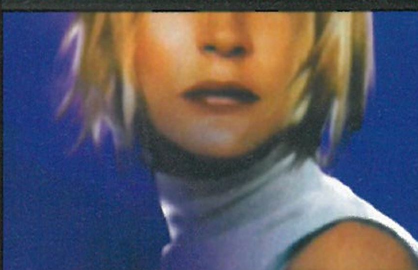
En el otro lado de la balanza, los usuarios de PS One, con cerca del centenar de lanzamientos, volvieron a recibir la acostumbrada ración de títulos "made in japan". Carreras de caballos, simuladores inverosímiles y juegos musicales se disputaron el favor de los muchos aficionados que se pasearon por la feria y que no pudieron resistirse a probar el nuevo mando de Konami, metálico y con 12 botones luminosos en lugar de cruceta, especial para juegos de baile.

Pero lo verdaderamente preocupante fue la actitud de Sony, que "rellenó" su stand con títulos de segunda fila (que probablemente nunca salgan de Japón) y un gran número de juegos que se encuentran en el mercado desde hace tiempo. Precisamente lo que le ocurrió a Namco, cuyo lanzamiento más sonado para el TGS era, ni más ni menos, «Time Crisis Operación Titán» que lleva cerca de un mes disponible en nuestro país.

Cantidad sin calidad

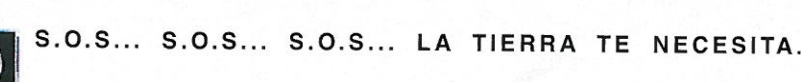
BOUNTY HUNTER SARAH





Capcom está desarrollando un "survival horror" para Dreamcast y PlayStation, en el que nuestro papel será el de una atractiva cazarrecompensas del año 2060. Del argumento se ha encargado Flagship (el equipo responsable de «Onimusha» y de la segunda parte de «RE») y entre sus virtudes encontramos un cuidado apartado gráfico y un impresionante catálogo con más de 800 localizaciones. Los japoneses podrán disfrutar de este sucesor de «Parasite Eve» a finales del mes de Mayo, aunque aún no se ha confirmado que vaya a llegar a Europa.

(S.O.S.)



S.O.S... S.O.S... S.O.S... LA TIERRA TE NECESITA.

Ahora que ya formas parte de la resistencia viene lo más importante de tu misión: el hostigamiento, la aniquilación, el exterminio, la masacre y la destrucción de toda esa basura extraterrestre. Puedes aplastarlos, tirotearlos, trocearlos o rociarlos con napalm. Como más te guste. Recuerda: alien bueno, alien muerto.

"ÚNETE A LA RESISTENCIA WWW.ES.SCEE.COM/C-12 Y GANA UNA EMISORA MOTOROLA TALKABOUT PARA COMUNICARTE CON LA RESISTENCIA FINAL."

TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2





Todo el **PODER** en tus **MANOS**

CONKER NO LLEG

Seguro que todos vosotros habéis oído hablar de «Conker´s Bad Fur Day», un cartucho de Rare para N64 que ha desatado un gran revuelo en todo el mundo debido a su contenido para adultos. Pues bien, tras muchos rumores contradictorios, os podemos confirmar que no va a llegar a España. ¿Queréis saber el por qué? Pues leed, leed...









¿Os acordáis de Conker, una ardillita que salía en un simpático plataformas para Game Boy? Pues sus creadores, los genios de Rare, la han vuelto a poner como protagonista de un cartucho, esta vez para N64, que nunca llegará a nuestro país. La razón no es otra que el elevado precio del juego, un hecho que ha tenido como consecuencia que Nintendo España no se lo haya pensado mucho antes de cederle los derechos a THQ.
Puestos al habla con Proein, distribuidora en España de esta compañía, nos ha confirmado que ellos tampoco lo van a traer por la misma causa: el cartucho resultaría demasiado caro.
Pero antes de que os pongáis como locos, hay que aclarar que razón no les falta, porque salvo en Estados Unidos, donde se ha colocado por delante de los Pokémon, las ventas de Conker a nivel mundial han sido un fracaso: tan sólo ha vendido 55.000 cartuchos, según fuentes cercanas a Nintendo.

Y es evidente que la mayor parte de la culpa la tiene el mencionado precio. Muchas tiendas del Reino Unido se quejaron de que al costar unas seis libras más que cualquier cartucho de N64, la cosa no iba a funcionar, y así ha sido.
Pero hay otra razón un poco más "escabrosa", y es que bastantes tiendas de Estados Unidos se han negado a exhibirlo en sus estantes y además apenas se ha hecho publicidad del juego debido a su orientación exclusiva para jugadores adultos. Vamos, para no buscarse problemas (más adelante podéis ver el por qué de esta calificación de edad).
El caso es que, por unos o por otros, los más mayores del lugar nos quedamos sin disfrutar de una nueva obra maestra de Rare, un plataformas que por su calidad está a la altura de «Banjo-Tooie» o «Donkey Kong 64». Por eso, porque aparte de su contenido polémico el juego atesora una grandísima calidad, queremos contaros brevemente lo que nos hemos perdido.

EL PRECIO NOS LOS QUITÓ



El tema del precio de los cartuchos de Nintendo siempre ha sido preocupante, pero es que estos últimos meses han sido dos los juegos que se han quedado sin ver la luz en nuestro país por ello. Creemos que en el caso de «Conker», un juego de público minoritario por ser exclusivo para adultos, está más justificado, aunque no nos guste. Seamos realistas: las distribuidoras tampoco están ahí para perder dinero. Pero cuando es otro juego muy esperado, como «Indiana Jones and the Infernal Machine», el que se queda en el tintero por los costes de producción y doblaje, la cosa deja de tener tanta justificación. Sobre todo cuando miramos el precio de «Majora's Mask» o «Donkey Kong 64», que no eran precisamente baratos y sin embargo han vendido lo suyo. Quizá sea verdad que Nintendo se equivocó con el cartucho, quizá sea un problema real de las distribuidoras, pero esperamos que con Game Cube no ocurra lo mismo y podamos disfrutar de todos sus juegos. De todos modos, siempre queda la opción de adquirir estos dos juegos vía internet o en tiendas de importación

UN PLATAFORMAS SENSACIONAL

La historia comienza con un Conker con cara de pocos amigos que se ha convertido en el rey de su mundo tras destronar a una fiera pantera. Pero no parece muy contento contento por alguna razón, y el juego es una especie de "revival" de cómo llegó a hacerse con el trono.
A partir de aquí comienza un plataformas delirante, lleno de situaciones extravagantes (como vais a ver en la página siguiente).
La mecánica de Conker es bastante parecida a la de los demás plataformas de Rare para N64, pero difiere en algunos puntos que lo hacen muy interesante. Seguimos teniendo que ser hábiles saltando, pero el componente de puzzle se ha realzado dejando un poco de lado la recolección de ítems. Salvo unos fajos de dólares y algunos objetos más, se acabó lo de ir buscando cientos de variopintos ítems: aquí lo que importa es resolver situaciones que nos van planteando los personajes más macarras que hemos encontrando en ningún videojuego. Que si un escarabajo pelotero quiere que llenemos una cuba de "excrementos", que si nos alistamos en el ejército, que si Conker se nos viste "a lo Matrix"...
Son situaciones distintas, originales, nuevas, que añaden un fuerte componente de aventura al desarrollo típico de los plataformas de Rare.
El caso es que, por desgracia, nos hemos quedado sin Conker. ¿Quizá en Game Cube...?

GARÁ A ESPAÑA

Las razones que hacen de Conker un juego tan "especial"

Además del precio, hay otra importante cuestión que ha hecho que este cartucho levante una gran polémica. Su contenido es sólo apto para adultos, y en su caja se puede leer claramente: "No recomendado para menores de 17 años". Y es que tras su apariencia inocente, se esconde uno de los juegos más "radicales" que hemos visto en una consola...



1 Conker no respeta ni a Nintendo

La ardilla deja muy claras sus intenciones desde el principio: viene a darle "caña" a todo el mundo, y aquí no se libra ni Nintendo. Nada más salir el familiar logo, el tío agarra una sierra, lo parte por la mitad, coloca en su lugar uno de Rare y empieza a reirse. Es una manera de decir que se salta a la torera todas las normas de la "Big N".



2 La pantalla se llena de sangre y de vísceras

Se acabó lo de golpear a un enemigo y atontarlo: aquí sueltan montones de líquido rojo o explotan, llenándolo todo de trozos de carne. Muy vistoso (el rojo es muy llamativo) pero ciertamente desagradable.



3 Está plagado de sugerencias sexuales

Que una abeja polinice una flor es normal, pero cuando dicha flor tiene "formas" de mujer, y emite unos ruidos "sospechosos" al acercarse la abeja, es que no todo es tan "inocente". Y el juego tiene más situaciones similares...



4 Aquí todo el mundo habla muy mal

Y no es que no sepan pronunciar, sino que lo que dicen es bastante malsonante, porque no paran de soltar insultos y palabrotas. ¡A ver si alguien les lava la boca con jabón, oiga! Eso sí, si no sabemos inglés ni lo notamos, claro.

5 Conker bebe y es avaricioso





Conker se pilla una cogorza de aúpa nada más comenzar, y tras sufrir sus desagradables consecuencias (ejem) será un espantapájaros amigo suyo el que lo acompañe en el "bebercio". Para colmo, el tío es el protagonista de un plataformas donde todo se recompensa con dólares, y además a esta ardilla le encanta amasar dinero como al tío Gilito. ¡Una joyita de animalito, vamos!



6 La gente anda un poco "suelta"

Conker se enfrenta a demonios de fuego orinando sobre ellos, recorre escenarios llenos de excrementos con una máscara de gas a lo Metal Gear y sufre los eructos y flatulencias de buena parte de los habitantes de este "simpático" mundo. Decididamente, los de Rare se han marcado un juego muy "diferente" a todo lo visto hasta ahora...

ASÍ LO HAN PUNTUADO EN USA Y UK

Dejando a un lado su temática, exclusiva para adultos, la calidad de este plataformas de Rare es altísima (como nosotros mismos hemos podido comprobar), y así lo han entendido la mayoría de revistas impresas y online de Estados Unidos y el Reino Unido. Aquí tenéis algunas puntuaciones, y tened en cuenta que por ejemplo la revista Edge es una de las más duras del sector:

1- IGN	9,9/10
2- GAMESPOT	9,3/10
3- GAMEPRO	5/5
4- EDGE	7/10



■ INFOGRAMES

Alone in the Dar

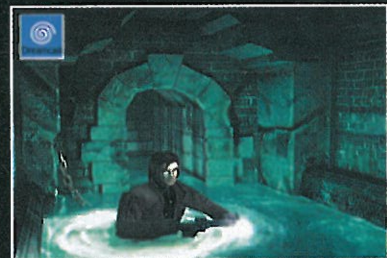
¿Tienes miedo a la oscuridad? ¿No?. Pues dentro de poco lo tendrás. Darkworks está ultimando los detalles de la que será sin duda una de las aventuras más agobiantes y terroríficas de los últimos tiempos. Aquí tenéis una muestra de lo que nos deparará este increíble juego cuando por fin vea la luz el mes próximo.

Gloucester, Massachussetts. 31 de octubre de 2001.

La Doctora Aline Cedrac y el detective Edward Carnby inician su viaje a "Shadow Island" con el fin de investigar un asesinato. Por casualidades de la vida (o no), justo al sobrevolar la isla, la avioneta en la que realizan el trayecto sufre un desgraciado incidente y ambos protagonistas tienen que saltar en paracaídas para salvar la vida. Para colmo de males, el lugar donde van a parar es una enorme y tétrica mansión en medio de la nada. Así, completamente solos y separados en puntos diferentes deberán internarse en las sombras para descubrir si su accidente ha sido realmente fruto de la casualidad.

A partir de esta inquietante base argumental, Darkworks está desarrollando una de las aventuras mas impactantes de los últimos tiempos. ►





Otro detalle de gran calidad técnica será el movimiento y las ondas que se producirán en el agua a nuestro paso.



Los protagonistas están dotados de una gran variedad de movimientos y sus animaciones resultarán de lo más realista. Todo con tal de facilitar la investigación.



Lejos de convertirse en "otro" sucedáneo de «Resident Evil», esta obra de Darkworks merece todo el respeto que supone una producción de lujo y un desarrollo de casi dos años. Además, esta saga ya existía antes de la llegada de los zombies...

k IV





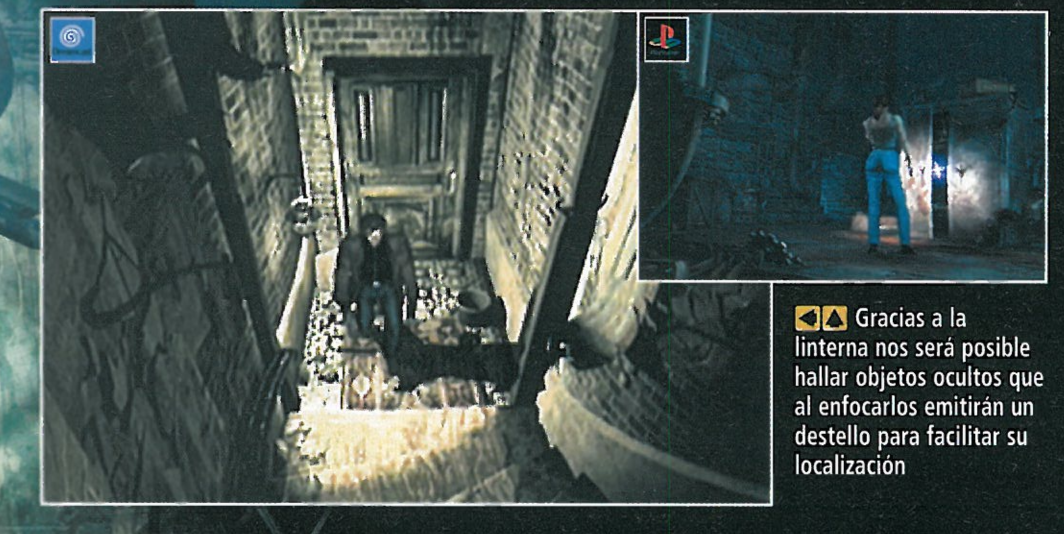
Piensa rápido...

Un elemento de bastante importancia serán los diferentes puzzles que se encuentran repartidos por el mapeado. A pesar de que no ofrecerán una dificultad excesiva, su resolución será imprescindible para profundizar en la aventura.



DC PS Junio





Gracias a la linterna nos será posible hallar objetos ocultos que al enfocarlos emitirán un destello para facilitar su localización

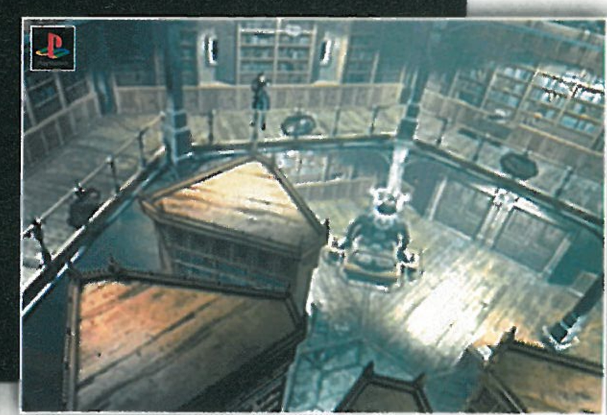
► Lo primero que os llamará poderosamente la atención al introducir el primero de los dos Cd's (Gd's en el caso de Dreamcast), será su increíble apartado técnico. Como suele ser habitual en el género, los programadores han optado por escenarios prerrenderizados sobre los que se moverán personajes constituidos por polígonos. La diferencia con otros títulos de similares características, como por ejemplo «Resident Evil», será que por primera vez veremos como se aplican efectos de luz en tiempo real sobre dichos fondos estáticos. Disparos, relámpagos y, por supuesto, la ya famosa linterna se reflejarán con un realismo nunca visto hasta la fecha.

Además de suponer todo un logro técnicamente hablando, la linterna se convertirá en nuestra principal aliada y en un objeto imprescindible para poder avanzar. No sólo nos servirá de guía en un ambiente casi constantemente oscuro, sino que que también nos ayudará a descubrir objetos escondidos y en ocasiones se transformará en la única ►

Hágase la luz

La oscuridad será la nota predominante en prácticamente todas las localizaciones de la aventura. Por este motivo, encontrar los interruptores que controlan la luz en cada habitación será algo primordial. Además los cambios en los escenarios serán impresionantes y muy realistas.





INFOGRAMES

defensa ante unas criaturas que no soportan la luz. Y es que la oscuridad reinará durante todo el juego, lo que unido a un apartado sonoro tan impresionante como desgarrador lograrán crear una atmósfera terrorífica y muy agobiante que no recurrirá en casi ningún momento al "gore" para conseguir que sintamos auténtico pavor y tensión a raudales.

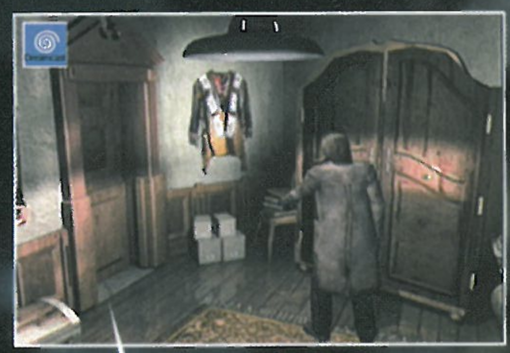
El juego seguirá a pies juntillas la fórmula de los «RE», con un control prácticamente idéntico y una mecánica muy similar al título de Capcom. Tras elegir entre Aline o Edward la aventura dará comienzo en una parte de la mansión (el desarrollo no es el mismo para los dos personajes). A partir de aquí, el objetivo será recorrer las lúgubres estancias de la casa mientras se recaba toda la información posible para intentar desentrañar el misterio que envuelve a la isla. Y es que, aunque no faltarán los enfrentamientos, la aventura predominará sobre cualquier elemento, por lo que examinar a fondo cada rincón, resolver puzzles y recoger objetos de todo tipo serán los pilares principales sobre los que descansará la genial obra de Darkworks.

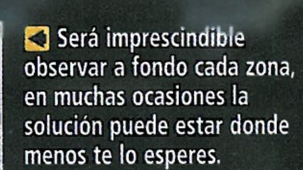
Aprovechad ahora, porque a partir del próximo mes no podréis volver a dormir a oscuras...



Las aventuras de ambos personajes serán diferentes, aunque dentro de la mansión.









Será imprescindible observar a fondo cada zona, en muchas ocasiones la solución puede estar donde menos te lo esperes.



Lo Mejor

- La genial ambientación de la que hará gala.
- Algunos detalles técnicos como la linterna y los juegos de luces y sombras.

Lo Peor

- Que quizás sea poco innovador en su mecánica.

Primera Impresión



En cualquier momento se podrá acceder a un mapa que nos será muy útil para no perdernos en ninguna de las extensas localizaciones.



Engendros de las tinieblas

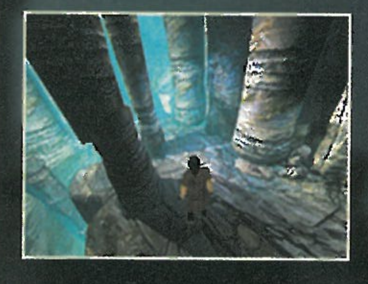
Las distintas criaturas que pululan por "Shadow Island" no dejarán de acecharnos ni un sólo momento. La mejor solución para evitarles será siempre tratar de iluminar cada instancia. Cuando esto no sea posible nos veremos abocados al enfrentamiento directo.





Terror de bolsillo

Seguro que a muchos os costará creer que estas pantallas de aquí abajo pertenecen a un juego de Game Boy. La calidad de este cartucho va a superar todas las previsiones.





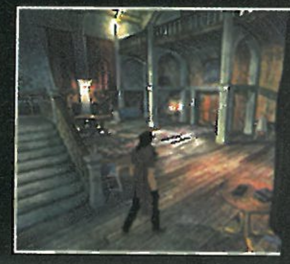
Game Boy Color

Junio

Para regocijo de sus usuarios, la pequeña de Nintendo no se quedará sin su correspondiente versión de «Alone in the dark IV». El juego estará basado en las versiones de PlayStation y Dreamcast, aunque su desarrollo no coincidirá al 100% con éstas.

Lógicamente, todos y cada unos de los apartados de la versión de 8 Bits están siendo adaptados a las características técnicas que ofrece Game Boy Color. Aún así, el nivel técnico que alcanzará el título de Darkworks será impresionante, y es que, a pesar de éstas lógicas adaptaciones, la calidad gráfica será equiparable a la de la entrega para PSX (salvando las distancias, claro). El juego mostrará escenarios prerrenderizados de gran calidad que harán un uso hasta ahora inédito de la paleta de colores de GBC , y en algunos casos aparecerán algunos efectos increíbles, como por ejemplo el ligero movimiento de las ramas de los árboles en algunas localizaciones exteriores. En cuanto a la mecánica, mantendrá el mismo estilo y sistema de juego que las versiones superiores. La mayor diferencia en este apartado vendrá dada por la exclusión de la protagonista femenina, Aline, debido en gran medida a la falta de capacidad en los cartuchos de Game Boy . De todos modos, estamos ante uno de los juegos de GB más impresionantes que se hayan visto.





■ SONY

Extermination



Cuando la supervivencia de la raza humana se ve amenazada por un maligno virus proveniente de los más oscuros experimentos biológicos, un miembro del Cuerpo de Marines tiene que estar dispuesto a todo: a luchar, a investigar, a arriesgar su vida... e incluso a protagonizar un juego para PlayStation 2.

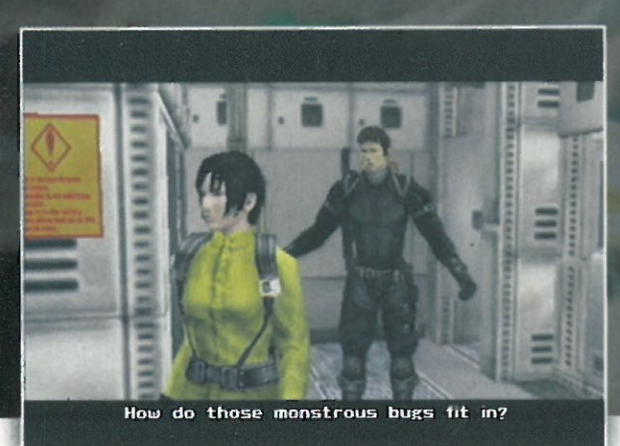
Ya tenemos en nuestras manos la versión beta de «Extermination», uno de los juegos de terror más prometedores para el futuro inmediato de PlayStation 2.

El juego, cuyo argumento girará en torno a un misterioso accidente biológico que está causando mutaciones en seres vivos, se desarrollará, en principio, siguiendo el clásico sistema de las aventuras de acción en tercera persona (investigación, recolección de objetos, resolución de puzzles, etc.). Sin embargo, también presentará un sentido de la acción algo más acusado de lo normal, ya que nos encontraremos con cierta frecuencia con zonas de saltos, enfrentamientos con numerosos bichos y otras acciones típicas de juegos como «Tomb Raider», dotando al juego de un estilo algo diferente a lo que estamos acostumbrados a ver en el género.

Y es que para tratarse de una aventura de acción y terror, el control se desmarcará mucho de los cánones habituales, de modo que manejaremos a un personaje muy dinámico, con un elevado número de habilidades y movimientos. Por ejemplo, seremos capaces de saltar (algo inédito en el género), de utilizar una vista en primera persona para disparar, trepar por escaleras, agacharnos, etc.

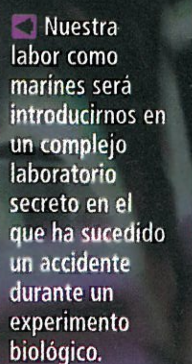
Pero, por lo que hemos podido ver hasta el momento, uno de los elementos mejor conseguidos será la ambientación: apoyado por una realización técnica que apunta muy alto, la atmósfera de tensión y miedo en que nos envolverán tanto el argumento como determinadas situaciones concretas, sin llegar a utilizar los típicos "sustos" de la saga «Resident Evil», será ►

Utilizando el propio engine del juego, veremos cómo avanza el argumento y aparecen nuevos personajes a través de las escenas FMV.



Fujiwara Tokuroshi, conocido por su trabajo con la saga «Resident Evil», pretende revolucionar el género en PS2 con una aventura de terror en la que se conjugarán por primera vez la acción con el control de una aventura clásica.





Nuestra labor como marines será introducirnos en un complejo laboratorio secreto en el que ha sucedido un accidente durante un experimento biológico.







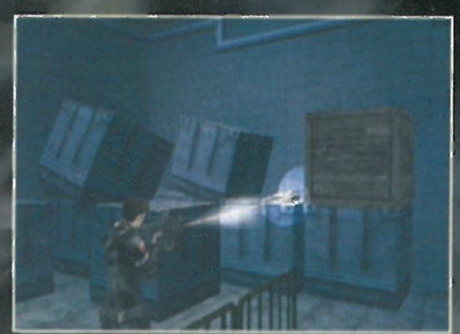
Hasta los dientes

Detalles como las miras telescópicas con zoom, una linterna acoplada a nuestro arma para iluminar las zonas oscuras, y otros elementos que iréis descubriendo a medida que avancéis en el juego, permiten prever la importancia que «Extermination» dará a la acción. En este sentido, el juego promete convertirse en un referente para el futuro.

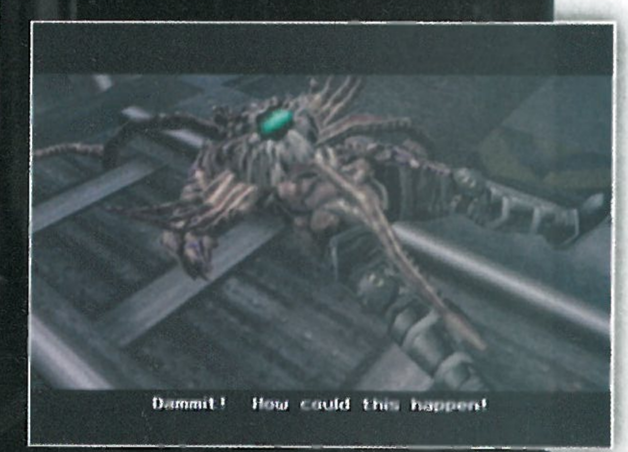
Los enemigos de este juego no serán zombies, sino unos bichos mutantes de todas las formas y tamaños y un aspecto bastante repugnante.











■ SONY ■ AVENTURA DE ACCIÓN

absolutamente pasmosa.

Durante el juego aparecerán un total de tres personajes, cada uno con sus propias armas y habilidades características. Además, a lo largo de la aventura también será posible ir adquiriendo nuevos componentes para todas esas armas, dotándolas de miras con zoom y otras mejoras que aumentarán su potencial de fuego.

En resumen, se podría decir que «Extermination» será una mezcla de lo mejor de dos géneros hermanos, la aventura y la acción, junto a una terrorífica atmósfera donde los monstruos, la sangre y un altísimo grado de tensión llevarán a cabo concienzudamente su cometido para llegar convertirlo en uno de los juegos -para mayores de edad, por sus cruentas escenas- más interesantes en PlayStation 2 para principios del próximo verano.



Los menús del juego contienen opciones de control y almacenamiento de objetos, los mapas de los escenarios y un apartado para acoplar a nuestro arma los componentes que adquiramos.



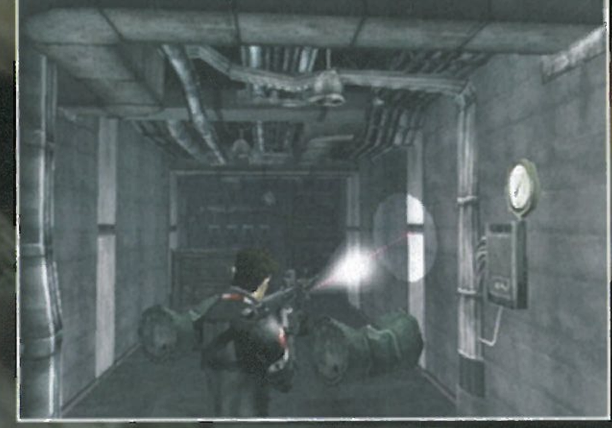
Preparación física

Además de disparar y recoger objetos, este juego nos obligará a realizar saltos, avanzar por escaleras y otros movimientos propios de aventuras a lo «Tomb Raider».











La tensa y oscura ambientación que Sony está inyectando en el juego se verá reforzada por un apartado técnico del más alto nivel.

Lo Mejor

Su logradísima atmósfera de tensión psicológica.

El dinámico y completo control del personaje..

Lo Peor

El argumento no es precisamente muy original.

Primera Impresión





¿Estás preparado
para SR ditech?
SR50ditech
INYECCIÓN ELECTRÓNICA DIRECTA
CONTAMINACIÓN -80%
CONSUMO -50%
PRESTACIONES MEJORADAS
aprilia
www.aprilia.com
1992-2000 17 TÍTULOS MUNDIALES
aprilia recomienda lubricantes
WORLD CHAMPION



SEGA

Confidential Mi

El equipo de Hit Maker será el encargado de convertir a Dreamcast, desde la placa Naomi, un arcade de disparos que pega fuerte en los salones recreativos desde hace meses.



El sistema de detección de objetivos será muy similar al que ya vimos en «Virtua Cop», otro gran arcade de disparos desarrollado por Sega.

Dreamcast

Mayo



El juego dispondrá de diferentes pruebas a modo de entrenamiento que agudizarán nuestra puntería y saber hacer con las armas de fuego.

Otra vez nos toca meternos en el papel de un agente secreto al más puro estilo James Bond (con chica y todo) encargado de desbaratar, como no podría ser menos, los maléficos planes de un grupo terrorista. Sin embargo, a diferencia de otros juegos de disparo, «CM» amenizará nuestras incesables ráfagas de balas con pequeños y originales retos perfectamente integrados en la línea de acción, dentro de la vorágine de tiros, explosiones, situaciones límite, jefes finales y decenas de terroristas que tan bien sabe plasmar Mie Kumagai, creador del original «Jurassic Park: The Lost World» y de la versión arcade del que nos ocupa.

Casi no hace falta decir que esta versión de Dreamcast ofrecerá -al igual que el original de Naomi- unos gráficos verdaderamente sorprendentes sin aparentar problema alguno, mostrando también unas animaciones tan reales como la vida misma. Tanto es así que la manera en la que los enemigos caerán abatidos dependerá del lugar del

Después de haber tratado con asquerosos zombies, o haber sacado brillo a nuestra mira telescópica, nos ha llegado el turno de salvar el mundo en el papel de agente secreto. Sí, lo sabemos, no es original, pero el juego promete.

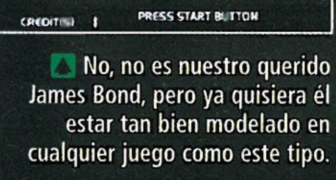
ssion



De la versión arcade ya podemos disfrutar en los salones españoles desde hace semanas.







No, no es nuestro querido James Bond, pero ya quisiera él estar tan bien modelado en cualquier juego como este tipo.





➤ cuerpo donde les hayamos acertado, comportándose como auténticos especialistas de Hollywood.

Por desgracia, uno de los aspectos negativos que siempre está presente en la mayoría de estos juegos, y del que este título no parece haberse librado, es lo terriblemente cortos y repetitivos que pueden llegar a hacerse. «The House Of The Dead 2», por ejemplo, ofrecía en ocasiones la posibilidad de elegir entre dos rutas diferentes alargando así la vida del juego, algo de lo que el señor Kumagai y sus colegas de Hit Maker no parecen haber tomado nota.

Aun así, y a la espera de la versión final, es evidente que «CM» puede convertirse en uno de los mejores shoot'em up de pistola aparecidos en consola, gracias a su sentido del espectáculo y a su capacidad de ofrecer acción trepidante. Sólo nos queda esperar que los chicos de Hit Maker retoquen ciertos aspectos del juego, como la mencionada duración, la escasez de efectos de sonido o los bruscos saltos en algunas animaciones para completar un juego notable.

Lo Mejor

▲ La excelente calidad gráfica.

Lo Peor

▼ Puede hacerse corto.



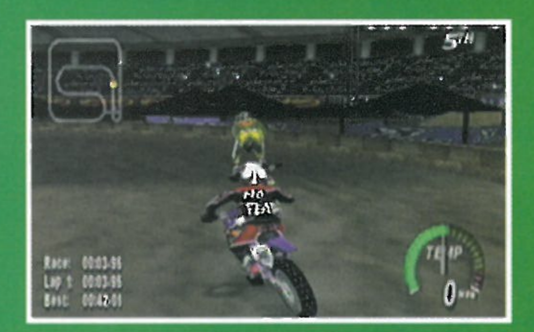




■ NINTENDO

Excitebike 64

Enfúndate el traje, colócate el casco, súbete a la moto y prepárate para llenarte de barro y grasa. Este sensacional cartucho que nos presenta Nintendo es lo más parecido a una competición real de motocross. Y llega para una N64 que lo está pidiendo a gritos.





Nintendo 64

Mayo



En este juego, además de la velocidad, habrá que dominar con soltura el arte del derrape para ganar.

Uno de los proyectos que más en secreto han sido llevados por la compañía de la gran N ha sido, sin duda, la solicitadísima secuela para Nintendo 64 del original y adictivo «Excitebike» de la vieja y querida NES. Y es que aunque hace meses que sabemos de su existencia, el mutismo de Nintendo ha sido tal que hasta ahora no hemos podido hacernos una idea más o menos exacta de la suerte que vamos a tener en apenas unas cuantas semanas... más o menos lo que va a tardar en aparecer «Excitebike64» en el mercado. Y es que, dejando a un lado la escasa aparición de títulos para la consola de Nintendo, hay que reconocer que este cartucho promete ser toda una bomba. Pero vamos por partes.

El juego recrea una versión actualizada del «Excitebike» original, y por lo tanto los objetivos pretenden ser los mismos: correr con nuestras motos de trial en adictivos y enrevesados circuitos con el único fin de llegar primeros (eso de que lo importante es participar lo dejaremos para el atletismo). Para ello, la idea es ofrecer una conducción sencilla y controlable hasta el último pixel, que nos haga sonreir de oreja a oreja cada vez que cojamos una curva a todo gas.

Lógicamente, este «Excitebike» en su versión de 64bits mostrará un aspecto visual impresionante. Gracias al aprovechamiento del Expansion Pak alucinaremos con unos maravillosos gráficos totalmente tridimensionales y en alta resolución, aunque también podremos jugar en baja y obtener así un mejor frame rate. ►

Hace casi un año este juego aparecía en estas páginas y en esta misma sección, sin embargo problemas de diversa índole han retrasado su estreno hasta ahora. Es el juego de motos que N64 había estado esperando como agua de mayo.





¿Por dónde vamos?

Los circuitos son un dechado de colorido y de detalles en su diseño. Además, dentro de ellos se incluirán atajos y caminos alternativos que tendremos que descubrir para arañar unos segundos al crono y dejar a nuestros rivales con un palmo de narices.







La diversión será completa con el irresistible modo para cuatro jugadores a pantalla partida.

... Y además

Entre los modos de juego hallaremos desde una carrera simple hasta el completo y complicado modo de temporada completa. Todo ello, además de los circuitos especiales y la versión original del «Excitebike» de NES.







Las carreras podrán desarrollarse tanto indoor, es decir, en circuitos cerrados, como outdoor, al aire libre. En todos ellos serán igual de emocionantes



► Este alarde gráfico se traducirá en unos detalladísimos circuitos tanto indoor como exteriores, a cual más espectacular. Y aparte de los inicialmente disponibles, podremos ir desbloqueando una serie de extras añadidos a medida que vayamos obteniendo trofeos o conquistando campeonatos.

Por otro lado, en cuanto a modos de juego el cartucho no se quedará corto precisamente. Podremos jugar carreras aisladas, una temporada completa (todo un acierto de modalidad), acceder a los circuitos especiales que desbloqueemos, picarnos en el modo multijugador, mejorar nuestros tiempos en el Time Trial o incluso diseñar nuestros propios circuitos en el Custom Track Mode. Y como guinda, cuando completemos el modo tutorial, se nos obsequiará con una versión completa del «Excitebike» original, tal y como fue concebido para la NES. Todo un detalle.

Aunque todas estas características apenas tendrían valor si el juego en sí no estuviese a la altura de las circunstancias. Pero es que este cúmulo de alicientes no hacen sino envolver lo que, en este primer acercamiento, nos ha parecido uno de esos juegos totalmente imprescindibles, en el que su acertadísimo sistema de control supera incluso a las demás virtudes. De verdad, no os perdáis la review del mes que viene.

Lo Mejor

Todas sus posibilidades, opciones y modos de juego, pero sobre todo su control.

Lo Peor

Mucho nos tememos que en alta resolución se puede ralentizar un poco.

Primera Impresión



SEGA

18 Wheeler

Sega nos trae, directamente desde las salas recreativas, un título que nos invitará a meternos en la piel de los más duros camioneros. ¿Estáis preparados para recorrer las autopistas estadounidenses al volante de estos gigantes del asfalto?



Dreamcast





Las cargas serán de lo más variado, desde troncos hasta excavadoras e incluso vagones de tranvía. Habrá que conducir con cuidado.



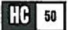
Nuestro vehículo se moverá en todo tipo de terrenos: asfalto, tierra, arena...¡Bah! ¡Chinitas a mí!

"¡Si es que se creen los amos de la carretera...!". Seguro que habréis escuchado estas palabras unas cuantas veces, pero, ¿qué tal si ahora os convertís vosotros en esos "amos"? Pues eso será posible gracias a Sega, que va a llevar a Dreamcast la conversión de esta recreativa de Naomi 2. «18 Wheeler» nos invita a convertirnos en feroces transportistas, capaces de todo con tal de entregar la carga a tiempo. Siempre, por supuesto, evitando la presencia de tráfico real en nuestro recorrido, al más puro estilo «Crazy Taxi».

En realidad, este nuevo arcade de Sega tiene bastante en común con los "taxis locos", pues la mecánica será similar: llegar de un punto a otro en un plazo de tiempo determinado evitando a los demás vehículos. Claro que no todos ellos serán conductores prudentes, ya que en cada recorrido nos veremos enfrentados a un camión rival, que hará todo lo posible por que no lleguemos a nuestro destino, y eso incluye provocar accidentes o echarnos fuera de la carretera.

Todo ello se desarrollará en ciudades y autopistas muy americanas, que presentarán todo tipo de detalles, como cercas de madera, carritos de helados, terrazas de cafeterías... que nos podremos llevar por delante si la situación lo requiere. Durante los recorridos no será difícil reconocer algunos lugares célebres, como el puente de San Francisco, ciudad en la que también nos encontraremos con los clásicos tranvías.

En cuanto a los camiones, aunque en un primer momento iban a ser cuatro, finalmente parece que serán un total de cinco. Aunque es un número algo escaso, los vehículos presentarán bastantes diferencias entre ellos, tanto de aspecto como de características (velocidad, resistencia). Además, antes de cada fase podremos elegir el tipo de carga que queremos transportar, lo que afectará a la dificultad y al dinero que consigamos. Y tendremos que andarnos con ojo, porque si la carga recibe muchos golpes, nuestros ingresos pueden no llegarnos ni para un café. Estas ►



Hasta ahora habíamos pilotado coches, motos, bicicletas, motos de agua e incluso tanques. Pero a Sega se le ocurrió que todavía faltaba ponernos al volante de un camión de 18 ruedas. El resultado fue un arcade espectacular.

Camión contra camión

Como no podía ser menos, el juego contará con una modalidad para dos jugadores a pantalla partida, toda una novedad con respecto a la máquina recreativa. Todo consistirá en demostrar quién es el camionero más macho al este del Rio Bravo.

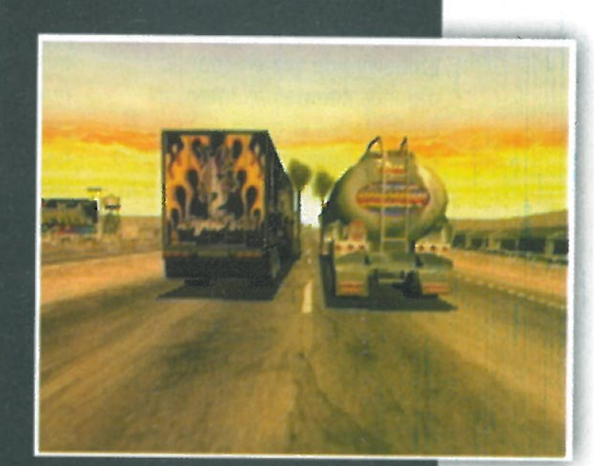


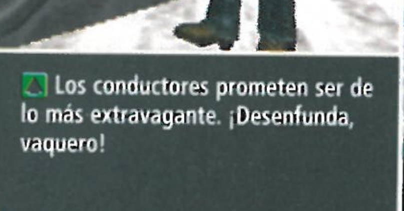
➤ cargas serán de todo tipo: remolques, troncos, excavadoras e incluso coches. Y todas ellas ofrecerán un diseño totalmente realista, presentando numerosos efectos de reflejos de luz -bastante buenos –, sombras, etc.

El único problema de «18 Wheeler», a primera vista, será su duración. Y es que si los camiones os han parecido pocos, lo mismo os va a pasar con el número de fases. Si Sega no lo arregla, nos encontramos ante uno de los títulos más cortos que hayan pasado por una consola. Bien es cierto que habrá varios niveles de dificultad, y que se incluirán minijuegos como un modo contrarreloj y otro de aparcamiento. Pero es una auténtica lástima que un juego de esta calidad y con un control realmente prometedor, pueda acabarse en un par de tardes. El mes que viene lo analizaremos a fondo, y veremos si se ha mejorado algo en este aspecto.

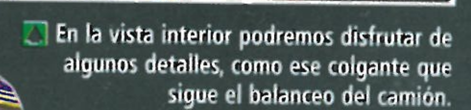
Estas camionetas os proporcionarán, al chocar con ellas, algunos segundos extra para completar el recorrido.

Este "simpático" camión nos hará sudar la gota gorda si queremos llegar a nuestro destino.





Los conductores prometen ser de lo más extravagante. ¡Desenfunda, vaquero!



En la vista interior podremos disfrutar de algunos detalles, como ese colgante que sigue el balanceo del camión.

Lo Mejor
- El altísimo nivel gráfico
- Su ajustado control

Lo Peor
- Su corta duración
- Que prefieras tu pequeño y entrañable 600

Primera Impresión



■ TAITO ■ DEPORTIVO

International League Soccer

PlayStation 2

Junio

¿Pensabais que «ISS» y «FIFA» iban a seguir dominando el fútbol en PS2? Pues los chicos de Taito no parecen muy dispuestos a permitirlo, y nos presentan un título que pretende combinar todo el potencial de la nueva consola de Sony con una ajustada y atractiva jugabilidad.



Taito está completando un simulador en el que primará el espectáculo, pero donde también el sistema de juego conquistará a todos los usuarios.

El género del fútbol es uno de los que más novedades nos ofrecen cada año, pero los líderes indiscutibles siguen siendo actualmente los de siempre, «ISS» y «FIFA». Sin embargo, de vez en cuando algunas compañías intentan arrebatarles el trono. Este es el caso de Taito, que con este DVD pretende explotar al máximo la capacidad de PS2. Y es que el apartado técnico de este simulador promete ser una de sus principales bazas.

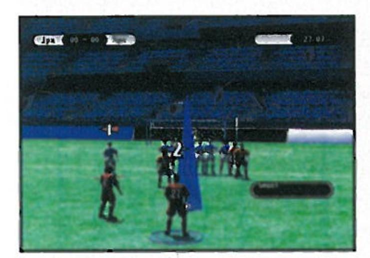
Para que os hagáis una idea de lo cuidado que va a estar ese aspecto, os diremos que cada jugador se está modelando individualmente, permitiendo que cada uno muestre sus propias expresiones faciales. Así, las escenas pregrabadas van a resultar muy espectaculares, tanto en la celebración de los goles, como en las protestas al árbitro y demás situaciones. Y la ambientación de los partidos no va a quedarse atrás, incluyendo cánticos del público, distintas condiciones climatológicas, comentarios en castellano...

Pero todo ello no significa que se haya dejado de lado el apartado jugable. Por lo que hemos podido ver, «ILS» será un juego muy asequible, que propondrá un aprendizaje progresivo. Sin embargo, a pesar de ser a priori un juego sencillo, los más duchos en el género también descubrirán, a la larga, multitud de posibilidades. Además, las opciones podrán configurarse según nuestra experiencia y preferencias personales.

Y hablando de opciones, os adelantamos que ofrecerá más de 40 selecciones mundiales y cinco modos de juego (Amistoso, Copa, Liga, Modo Taito y Ranking Mundial), con la posibilidad de registrar nuestros resultados en una página web exclusiva, pasando a formar parte de una clasificación con todos los usuarios del mundo.

Estamos sin duda ante un título prometedor, pero el mes que viene veremos si de verdad es capaz de enfrentarse a los más grandes.





Taito recogerá algunos detalles de otros juegos, como la utilización de las flechas en los balones parados.





El juego ofrecerá todo lujo de detalles, como el hecho de que los jugadores nos pidan el balón.

Lo Mejor

Su excelente apartado gráfico.

Lo Peor

No habrá ligas nacionales ni clubes.

Primera Impresión





CONCURSO Dreamcast™

¡PARTICIPA Y GANA!



1
DREAMCAST

15
DREAMCAST CONTROLLER

15
VISUAL MEMORY



5
JUEGOS

SEGA

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " CONCURSO DREAMCAST MAYO ".

2.- Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas cartas como premios hay siendo la asignación de los premios de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Abril hasta el 30 de Mayo de 2001.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 31 de Mayo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CP: TELÉFONO:



Consola: Dreamcast **Compañía: Sega**

La evolución del universo online

Yuji Naka, líder del Sonic Team y creador de «PSO», ha reconocido que el resultado del primer juego no le había satisfecho por completo. Por eso ha desarrollado una segunda versión a caballo entre un nuevo título y un disco de niveles, que de momento se lanzará sólo en USA y Japón.

Phantasy Star Online. Version 2



Cada vez que nuestro protagonista se cruce con uno del primer juego, ambos se trasladarán a la primera versión de «PSO».

El modo online

La aventura que no termina

Auténtica razón de ser de «PSO», el modo online de esta segunda parte incluye algunas mejoras encaminadas a potenciar la interacción entre los 4 jugadores. Por vez primera podrán enfrentarse unos a otros en el modo batalla, y serán además los propios usuarios quienes establezcan unas reglas básicas para comunicarse (a través del traductor universal que ya aparecía en el primer GD). En cuanto a la compatibilidad con «PSO», cada vez que un jugador de la nueva versión se cruce con otro del original, su interfaz se transformará en el del primer juego para evitar conflictos a través de internet.
Otra de las novedades es la inclusión de un nuevo modo de dificultad, el "ultimate mode", que permitirá a los aventureros alcanzar un nivel 200, aunque al precio de una dificultad desmedida.



Ya sabemos que lo estabais deseando. «PSO version 2» también permite a los 4 jugadores participantes combatir entre sí, un modo adicional de conseguir más puntos de experiencia para alcanzar el flamante nivel 200 del modo "ultimate".



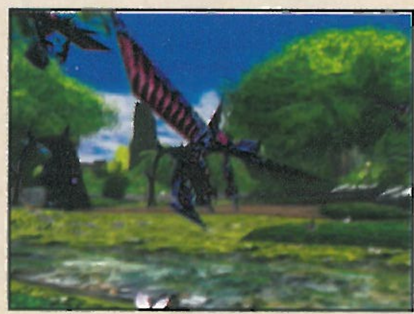
El principal aliciente para los jugadores solitarios es la inclusión de dos nuevos mundos, algunos objetos que no aparecían en «Phantasy Star Online» y la posibilidad de hacer que nuestro personaje continúe creciendo.

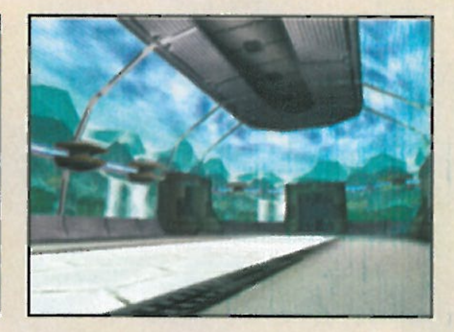


Un solo jugador

Nuevas criaturas, nuevos mundos, el mismo destino

Puede que esta segunda versión se le haya quedado un poco corta en cuanto a novedades al Sonic Team. De hecho, el modo para un solo aventurero no es más que una actualización (con las correspondientes mejoras gráficas) en la que se han incluido dos nuevos mundos, la nave espacial y el planeta en ruinas, y unos cuantos enemigos de diseño diferente. De cualquier modo, aunque «PSO V2» no necesita la primera versión para funcionar, será posible recuperar a nuestro personaje del primer GD y continuar mejorando sus habilidades en los nuevos niveles de la secuela, donde además se pueden conseguir nuevos ítems. Además, la presentación de «Phantasy Star Online Version 2» estuvo acompañada del anuncio de que la saga iba a continuar en Dreamcast con auténtica segunda parte, que también correrá a cargo del equipo de Naka.





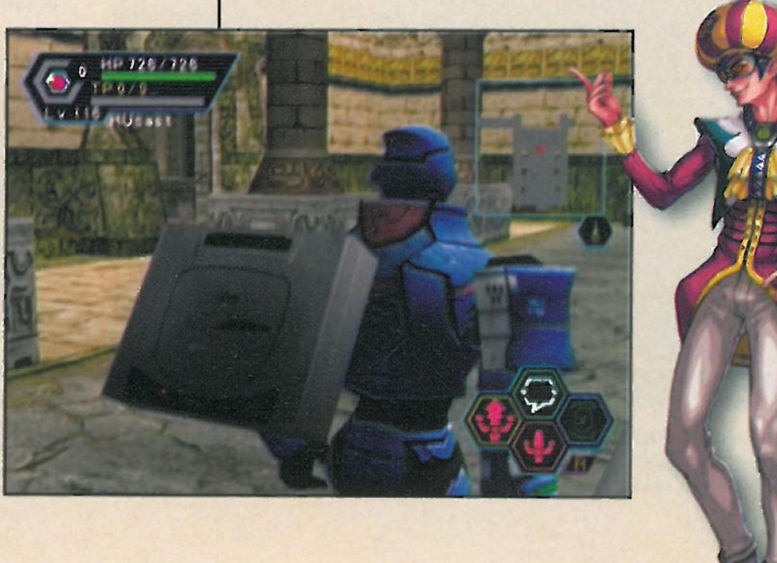
Los Mags

Ayudas con un toque «retro»

También nuestras "mascotas" han evolucionado en esta segunda versión. ¿Recordáis esa especie de renacuajos que se pegaban a vuestra espalda? Pues en «PSO Version 2» se han transformado en consolas. Sí habéis oído bien, desde una Master System hasta una flamante Dreamcast os van a prestar su ayuda para que limpiéis de enemigos los alrededores de la nave Pioneer 1. Los responsables de esta extravagante idea han querido así homenajear a la propia Sega ahora que va a dejar de ser una productora de hardware.

El arrollador éxito que «Phantasy Star Online» ha cosechado en Japón y USA, ha llevado al Sonic Team a elaborar una segunda versión más completa, tal y como Naka hubiese querido desde un principio





Consola: PS 2 **Compañía: Namco**

Más allá de la barrera del sonido

Mientras Konami hacía de las suyas con «Air Force Delta 2» para X Box, Namco se ha desmarcado en el TGS con «Ace Combat 4». La serie, que comenzó en los arcades con el nombre de «Air Combat», aterriza ahora en PlayStation 2 bajo el signo de un apartado visual sin precedentes.

Ace Combat 4

Los aviones

Pájaros de acero

El trabajo que se está llevando a cabo con las texturas de cada modelo demuestra el celo de los padres de «Pac Man» por aprovechar la potencia gráfica de PS2 en su próximo lanzamiento. En total serán más de 20 aviones disponibles, cada uno con sus características específicas y diferente maniobrabilidad, y todos ellos modelados hasta el más mínimo detalle gracias a la ayuda de asesores militares. Además, como ya ocurría en la versión anterior, podremos escoger la perspectiva con total libertad (algo fundamental para agilizar el combate aéreo).
«Ace Combat 4» contará con los cazas más prestigiosos del mundo, aunque de momento sólo se conocen 5 modelos, de los que se hizo una pequeña demostración en el pasado Tokio Game Show, especialmente con el F14 A Tomcat (que, como en la realidad, puede desplegar sus alas), el F16 Fighting Falcon y el MIG 29 Fulcrum.
Los efectos de impacto sobre cada nave y las explosiones "tirarán" de los nuevos efectos visuales de la consola, de modo que los combates prometen ser un espectáculo de infarto.



Como ya ocurría en los tres anteriores «Ace Combat» podemos mover a nuestro antojo la cámara exterior, y así mantener a los cazas enemigos en pantalla por rápido que se muevan.



¿Es una fotografía real o un modelo en tres dimensiones? Los consejos militares que Namco ha recibido para programar «Ace Combat 4» le ha permitido recrear cada uno de los 20 cazas del juego con gran fidelidad.

Misiones de bombardeo

La muerte desde el cielo

Además de las mejoras gráficas, una de las novedades más atractivas de «Ace Combat 4» será la inclusión de misiones de bombardeo. Gracias al elevado detalle del interior de la cabina (que incluirá unos indicadores extremadamente precisos) podremos llevar a cabo ataques sobre tierra, aunque el hecho de que los objetivos no se hayan construido poligonalmente le restará cierta espectacularidad.
El cuarto episodio de la serie también tendrá lugar en todo tipo de localizaciones, y las armas (que reflejarán un minucioso trabajo de documentación en su comportamiento) continuarán limitadas a las de los títulos anteriores: el cañón Vulcan, misiles aire-aire y misiles aire-tierra. Eso sí, el principal salto se referirá al número de misiones disponibles, con más de 40 campañas (incluidas algunas para repostar en vuelo) y un modo para dos jugadores que todavía no se ha desvelado.
Namco pretende barrer cualquier tipo de competencia con un ambicioso simulador en el que ha conseguido una calidad visual casi fotográfica.

«Ace Combat 4» está demostrando tener calidad de sobra como para plantarle cara al simulador de Konami para X Box





El desarrollo será similar al de los anteriores «Ace Combat», manteniendo el justo equilibrio entre el comportamiento de simulador y un control típico de cualquier arcade.

El sistema de control

Un simulador de altura

Namco contaba con la experiencia de los tres primeros títulos a la hora de determinar el grado de simulación/arcade que debía tener «Ace Combat 4». De este modo optará por un sistema de control exacto al de la tercera parte para PlayStation: el stick izquierdo para controlar el caza y el derecho para rotar la cámara exterior. El desarrollo estará en la línea de los anteriores (con primacía de los combates sobre el vuelo libre).
Para hacerlo más realista, se está grabando el sonido de los aviones de la marina de los EEUU en lugar de utilizar librerías de sonido (aunque la mayor parte de las máquinas compartirán idénticos efectos), y además las voces que aparecerán durante el juego también pertenecerán a vuelos reales. Lamentablemente, aunque el juego aparecerá en un DVD, no se ha implementado el sonido digital 5.1 así que sólo podremos disfrutar de los dos canales habituales.
En lo relativo al apartado visual, Namco se está decantando por utilizar fotografías reales para las texturas del suelo, aunque la sensación será un poco extraña cuando pilotemos a baja altura, ya que no se han modelado en 3D la mayor parte de los elementos de superficie.







Enriquecido con plomo

Poco importa que sea o no el último gran juego de acción para PlayStation. El caso es que desde que lo vimos por primera vez en el ECTS, «c-12» se ha convertido en uno de los títulos que mayor interés han despertado durante la presente temporada. ¿Será por su gran parecido con «MGS»?





El apoyo que Sony continúa brindando a su consola de 32 bits se traduce de nuevo en algo tangible. Los estudios de Cambrigde han dado a luz un retoño que a las buenas maneras de las más recientes aventuras de espionaje suma el genio del "shooter" en tercera persona, todo un logro que, sin llegar a sorprender, se convierte en una excepcional condecoración a los servicios prestados por la consola gris.

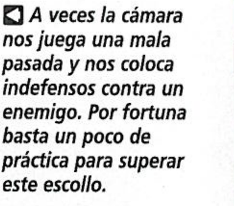
ESPECTACULAR Y VARIADO

Con más de 5 años cumplidos nos resulta extraño tener que "cantar" las virtudes de un nuevo motor 3D para PlayStation, y sin embargo las prestaciones de las que «c-12» es capaz sólo pueden compararse a las de la obra maestra de Konami que le sirve de referencia. Obviando el espectacular acabado del mundo futurista en 3D, esencialmente gracias a la soberbia aplicación de luces y efectos de distorsión, o el tamaño de los enemigos (realmente fuera de lo común), lo que de verdad sorprende es la versatilidad de su planteamiento, que nos puede llevar a la exploración de edificios a cualquier nivel (incluso ganando acceso a los conductos de ventilación) o a intensos enfrentamientos en campo abierto, y todo con una increíble fluidez sólo empañada en ocasiones por bruscos cambios de cámara.

Sin embargo «c-12» no se deja amilanar por ese pequeño defecto, y además compensa su posible falta de originalidad con un sólido desarrollo, que se libra entre secuencias exteriores tipo «Syphon Filter» (acción continua gracias a un fiable sistema ►

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**





A veces la cámara nos juega una mala pasada y nos coloca indefensos contra un enemigo. Por fortuna basta un poco de práctica para superar este escollo.



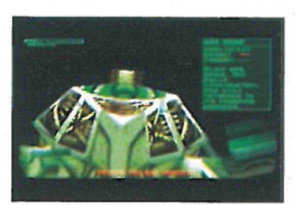
Equipado para lo peor



Los restos de la resistencia humana frente a los alienígenas y los vehículos utilizados como barricadas son de gran ayuda durante nuestra misión. El teniente Vaughan es capaz de utilizar los cañones abandonados o montar en naves y vagonetas cuando la ocasión lo requiera, sin duda uno de los elementos que mayor variedad añaden al desarrollo de «c 12».

Otro punto de vista





Uno de los detalles que también recuerdan a «Metal Gear Solid» es la posibilidad de acudir en cualquier momento a una perspectiva subjetiva en 1ª persona desde la que podremos apuntar pero no movernos. En «c-12» resulta especialmente útil a la hora de observar a los robots centinela o buscar claves en algún monitor.



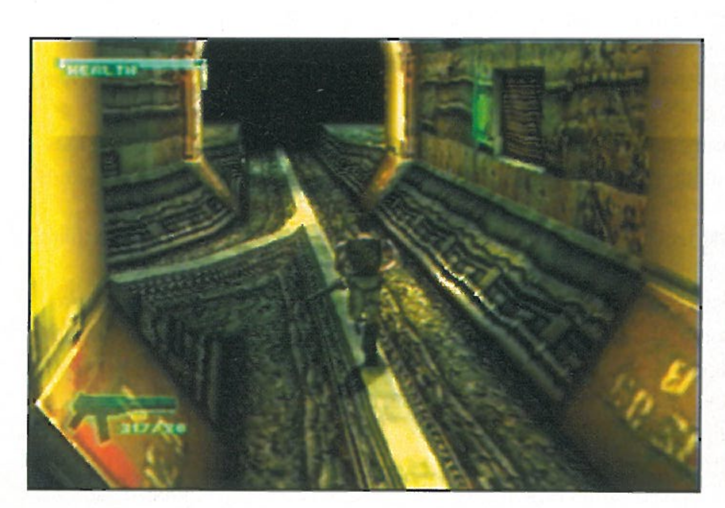




«Metal Gear Solid» es probablemente el mejor juego de PlayStation, aunque si ya lo has jugado, los dos «Syphon Filter» están a la misma altura que el propio «c-12», todo depende de la ambientación que prefieras.

«c-12» compensa su falta de originalidad con un SÓLIDO desarrollo a caballo entre la ACCIÓN y el SIGILO.







Las secuencias de combate exterior se libran gracias a un sistema de puntería automática que recuerda bastante al que usa Logan en los dos «Syphon Filter».



Pelea con cabeza





No todo en «c 12» es apretar el gatillo. A lo largo de cada misión también tendremos que hacer frente a una serie de sencillos puzzles de habilidad (casi siempre a base de bloques e interruptores) que rompen el altísimo ritmo de los enfrentamientos. Sin embargo, la mayoría de los elementos, como las claves de colores que debemos memorizar o el bloqueo de corrientes dañinas, ya aparecían en otras aventuras.







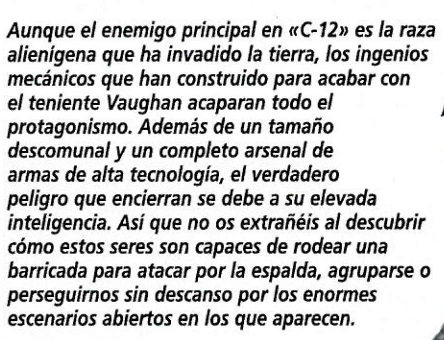
Almas de metal













Aunque el enemigo principal en «C-12» es la raza alienígena que ha invadido la tierra, los ingenios mecánicos que han construido para acabar con el teniente Vaughan acaparan todo el protagonismo. Además de un tamaño descomunal y un completo arsenal de armas de alta tecnología, el verdadero peligro que encierran se debe a su elevada inteligencia. Así que no os extrañéis al descubrir cómo estos seres son capaces de rodear una barricada para atacar por la espalda, agruparse o perseguirnos sin descanso por los enormes escenarios abiertos en los que aparecen.

► de puntería automática) y otras partes en las que prima el sigilo.

Obligado a atravesar las filas enemigas, el teniente Vaughan (nuestro protagonista) debe burlar la vigilancia de los robots centinelas, tarea que se ha visto facilitada por lo ajustado de su campo de visión, y a sortear sensores láser y otros dispositivos que "recuperan" la presión a la que se nos sometía en «MGS». Aunque sus aportaciones al género de las aventuras van más allá de "resucitar" este estilo y profundizan en la libertad de acción.

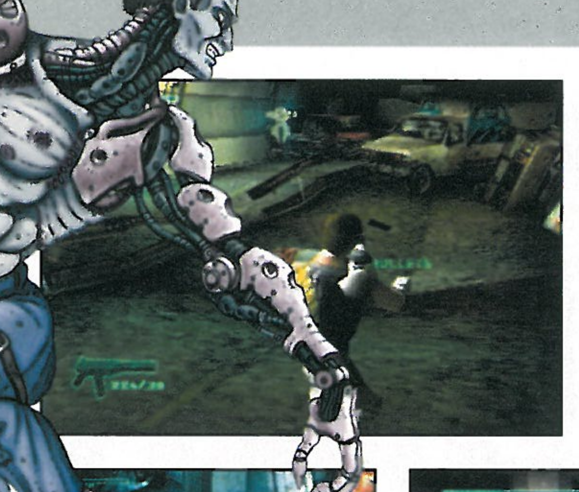
La ambientación futurista de «Final Resistance» ha permitido a los chicos de SCEE el uso de cualquier artefacto -de un catálogo que incluye vagones de metro, tanques, grúas o cañones- para ayudarnos en nuestra misión, lo que unido a la presencia de otros miembros de nuestro ejército, que nos ayudan o cambian nuestros objetivos, desemboca en un desarrollo muy variado. Sin embargo, la estructura fundamental sigue apoyada sobre los objetivos que nos dicta el comandante de la resistencia a través del implante cerebral de Vaughan (el interfaz por el que se han solucionado la selección de armas, el mapa o el cambio de órdenes), submisiones que por vez primera podemos afrontar en cualquier orden.

UN JUEGO LARGO Y DIVERTIDO

Y bien, ¿cómo se desenvuelve este ambicioso planteamiento sobre el terreno? Sin lugar a dudas se trata de uno de los juegos más entretenidos de la última hornada, especialmente gracias a la amplitud de sus escenarios y la cantidad de enemigos que, considerablemente inteligentes, intentan dificultar nuestro avance. Si bien es cierto que «Resistencia Final» acusa un vacío argumental que no nos permite descubrir por qué debemos continuar con tal o cual objetivo, éste queda compensado por una dificultad bien ajustada y una longitud poco habitual en el género.

Es muy posible que quienes, como nosotros, hubiesen puesto sus miras en «c-12» como el próximo bombazo para la veterana consola de Sony echen de menos la aportación al género de alguna novedad más significativa. Aunque también es obligado reconocer que su elevado nivel técnico y jugable (y el tiempo que va a pasar hasta que podamos jugar otra aventura de sus características en esta consola) lo convierte en uno de los bocados más apetecibles de la presente temporada.

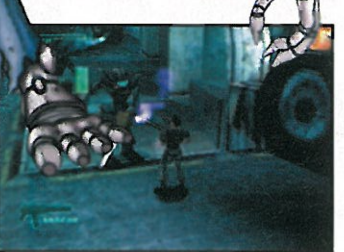
David Martínez.

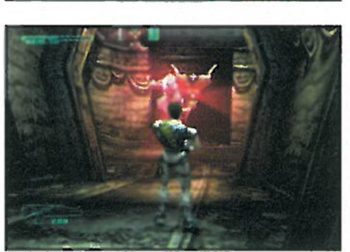






Otro de los puntos fuertes del juego es la incorporación de nuevos efectos de distorsión para las explosiones. Todo un espectáculo.







Gráficos: 92

Sólo el brusco movimiento de la cámara empaña un entorno 3D impecable, poblado por auténticos mastodontes mecánicos. Especial atención a los innovadores efectos de distorsión.

Sonido: 93

Un doblaje muy bueno y la música techno de última generación nos ayudan a sumergirnos en la atmósfera futurista de «c-12».

Jugabilidad: 86

El sistema de fijación de puntería, la perspectiva subjetiva y las cámaras necesitan un poco de práctica para dar lo mejor de sí, pero una vez acostumbrados, el juego nos permite un impresionante abanico de opciones.

Diversión: 88

Aunque el argumento no termina de quedar bien delimitado, la cantidad de misiones (que podemos resolver en el orden que escojamos), y la variedad de situaciones a que nos somete, consiguen un ritmo trepidante.

Opinión:

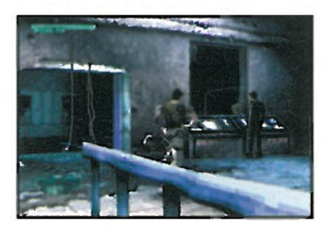
Aunque la falta de originalidad en el desarrollo le reste cierto atractivo, es innegable que nos encontramos ante uno de los mejores juegos que van a poder disfrutar los usuarios de PlayStation durante este año, tanto por su logrado apartado técnico como por la variedad de niveles. Imprescindible para los amantes de la acción, que encontrarán repartidos por el desarrollo de «c-12» constantes guiños a los grandes títulos del género.

Valoración 91



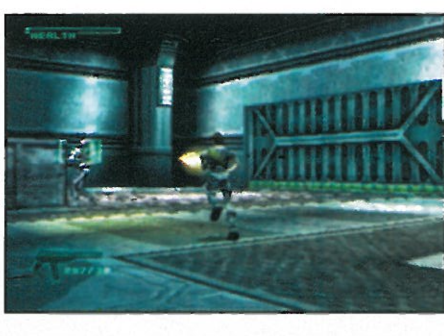
"Vive la resistance"





La resistencia es uno de los componentes más innovadores de «c-12». Los guerrilleros, que aparecen repartidos por cada nivel, se encargan de cambiar los planes de acción o ayudarnos según el nivel en que nos encontremos, y además nuestro deber es que todos ellos consigan llegar con vida a la base desde la que se dirige el último ataque.







Con estas "palabritas" liberaba el héroe de la película Evil Dead el sortilegio que pesaba sobre el Libro de los Muertos. Claro que al final nuestro amigo no llegaba a acordarse bien del conjuro y se armaba la marimorena: una loca noche de los muertos vivientes.

¡Clatu verata n...rejem!





Si sois fans de las películas, sabréis que Bruce puede soltar tonterías en cualquier momento, eso sí, en inglés.

Con esta delirante base argumental os podéis hacer una idea -si todavía no conocéis las películas- de lo que va el asunto: muertos vivientes que cuentan chistes, salsa de tomate en cantidades industriales, ambientes de pesadilla producida por indigestión de garbanzos y, ante todo, un héroe macarra como él sólo. El juego que THQ nos trae a Dreamcast y PlayStation toma como referencia esta peculiar atmósfera y nos la refleja a través de un "survival horror" tan atípico como alocado.

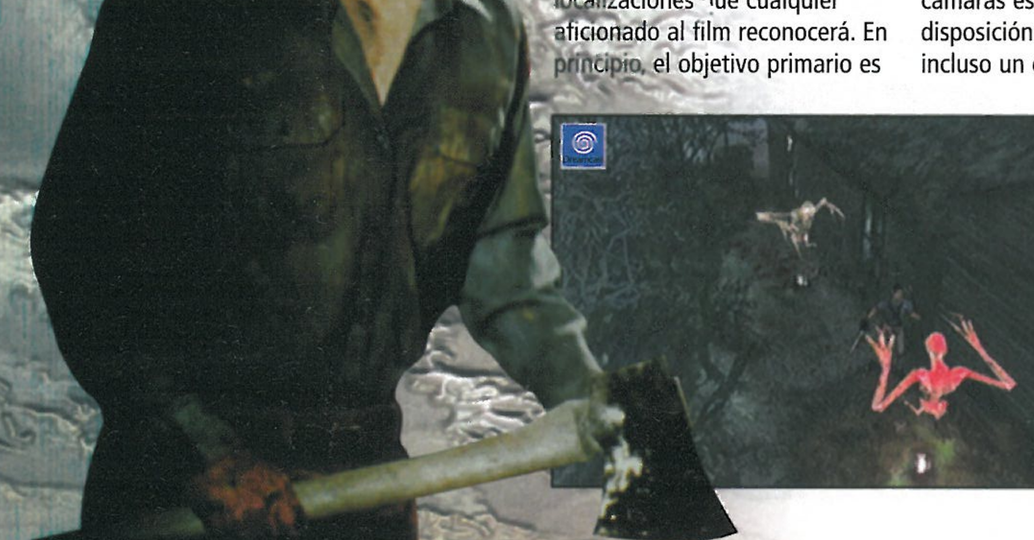
Basándose en las dos primeras películas de esta trilogía cinematográfica, el juego se ciñe en buena medida al argumento y nos lleva por localizaciones que cualquier aficionado al film reconocerá. En principio, el objetivo primario es reunir de nuevo todas las páginas del Necronomicon (o Libro de los Muertos), para devolver a los espíritus y a los no-muertos al tugurio de donde hayan salido. Todo esto estaría muy bien si dichas páginas no se hubieran esparcido a lo largo y ancho del bosque donde ahora habita el mal en todas sus variantes (que no son pocas).

«EVIL...», ESO ME SUENA

Y más que te va a sonar. El juego está bien realizado, pero su planteamiento es exactamente igual al de cualquier título de la serie «Resident Evil», tanto gráficamente como en materia jugable. Así os sonarán los escenarios renderizados con cámaras estáticas, la misma disposición del inventario e incluso un cierto parecido en la utilización de ítems y armas (aquí no se mezclan hierbas, se mezclan hongos) y la misma mecánica de cintas para salvar la partida. Sin embargo, no hay que llevarse a engaño, puesto que este juego, además de quedar a cierta distancia de la genialidad de la serie de Capcom, acusa a la larga esa excesiva falta de originalidad.

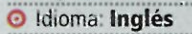
Como contrapunto, hay que reconocer que contiene ciertos elementos que confieren personalidad al juego: ¿conocéis algún "survival horror" en el que exista un botón exclusivo para insultar a los enemigos y en el que el héroe suelte frases como "Has venido a jugar, ¡pues pulsa el botón de una vez!" en la pantalla del título? Pues eso.

Aunque donde realmente esta aventura llama la atención es en el argumento. A lo largo del ➤





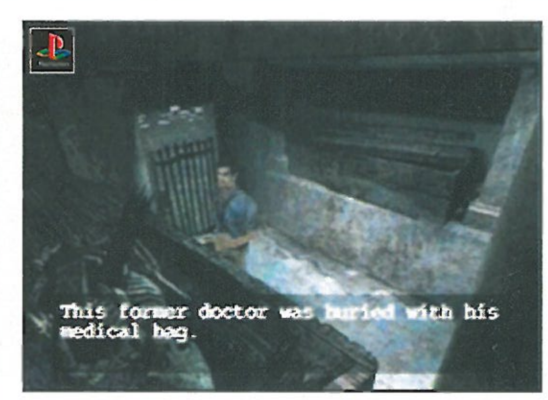
- Tipo: **Aventura/acción**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1** (+16)
- Idioma: **Inglés**











La ATRACTIVA mezcla de TERROR y HUMOR de la película sólo queda empañada por un control DESAFORTUNADO.

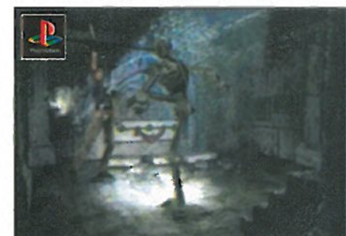
Súbete a mi moto...





...sierra, por supuesto. Si estamos faltos de ítems, o por simple diversión, podemos poner en marcha el aparatito, como hace el protagonista en la película, y practicar la cirugía plástica en cualquier enemigo. Además, soltando alguna frase apropiada (o inapropiada, quién sabe) mientras lo exterminamos, lograremos aún mejores ítems.





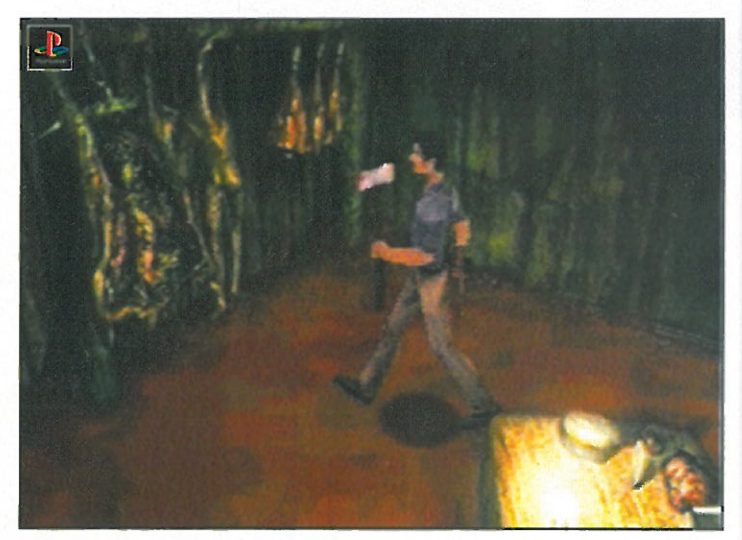
Alternativas:

En ambas consolas hay mejores exponentes del "survival horror". Cualquier «Resident Evil» os puede tener pegados más tiempo a la pantalla, tanto por originalidad como por calidad. Pero si os gusta el género, estáis ante un título con bastante atractivo.









La calidad gráfica del juego destaca por la realización de los escenarios renderizados y por el diseño del personaje principal.

Gráficos: 83

Fondos renderizados que sobresalen sobre todo en las localizaciones naturales. El protagonista está bien resuelto, pero no tanto los enemigos

Sonido: 80

Aparte de los sustos que nos pueda dar la banda sonora, el verdadero punto fuerte está en las voces del protagonista y los enemigos. Diálogos dignos de escucharse (si sabes inglés, claro).

Jugabilidad: 70

El control está mejor ajustado que en DC, pero aun así dista mucho de ser el mejor que hemos probado. Se resiente sobre todo en las luchas, un tanto mecánicas.

Diversión: 84

La adecuada combinación de puzzles (del tipo "coge-esto-aquí-y-úsalo-allá") y batallas da como resultado un juego bastante fluido, sin parones durante la partida, y con un argumento delirante.

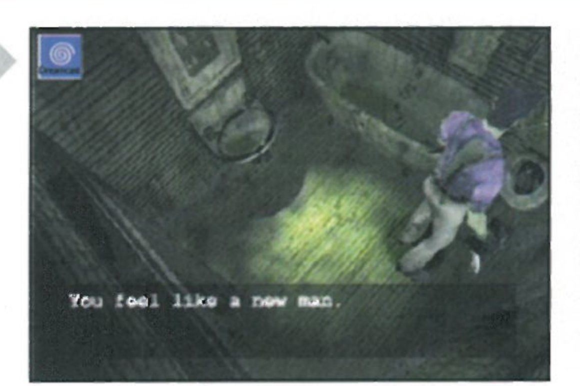
Opinión:

Esta versión de PSX se deja jugar mejor debido a un control más preciso, aunque no todo lo que sería deseable. Por supuesto, su aspecto gráfico es un poco menos definido que en DC, pero esto no afecta para nada a la jugabilidad, mayor en esta versión, ni a la atractiva mecánica de este tipo de juegos. Además, el enfoque humorístico no es nada frecuente y le da cierta personalidad. Un título que gustará a fanáticos del film y al que cualquier seguidor del "survival horror" debería echar un vistazo.



Evil Dead

- Tipo: **Aventura/Acción**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+ 18)**
- Idioma: **Inglés**



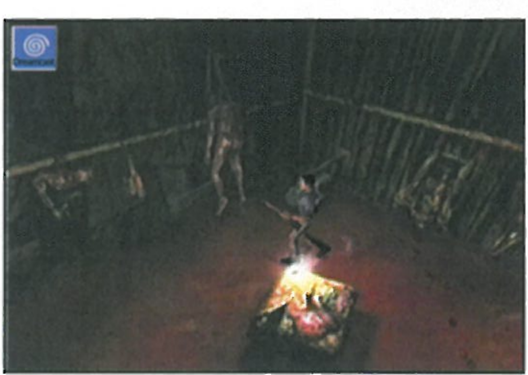


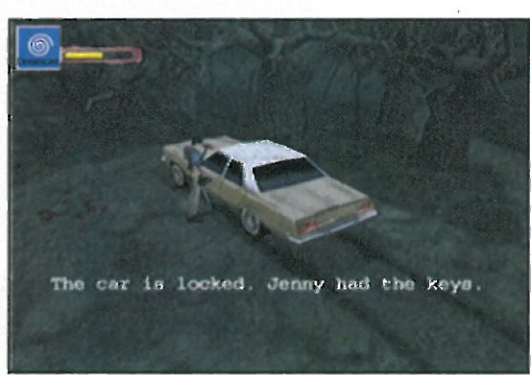
Los enemigos finales tienen un aspecto un tanto desquiciado, como este arbusto con lengua.





La versión de DC muestra un MEJOR acabado, pero su jugabilidad es algo INFERIOR





La sangre, vísceras, y todo tipo de socarronería "gore" están presentes tanto en combates como en escenarios.



juego nos encontraremos luchando a brazo partido contra nuestra ex-novia en avanzado estado de descomposición, apaleados por nuestra imagen en un espejo, perseguidos por esqueletos que bailan o rodeados por boy-scouts metidos a licántropos. Realmente una historia de sanatorio mental.

Lástima que no todo sean bondades. Aparte de la mencionada similitud a «RE», el juego ofrece un control más que discutible. En una versión más que en la otra (mejor en PSX) nuestro personaje se atasca en bordes, esquinas o enemigos con sorprendente facilidad, y las luchas se convierten en un constante intercambio de golpes sin muchas posibilidades de esquivar o rodear a un enemigo. Una pena, porque de haberse subsanado estos defectos, y a pesar de su falta de originalidad, habría estado muy cerca de los mejores.

Héctor Domínguez

Gráficos: 83

Los detallistas decorados, que incluso tienen elementos móviles como columpios o sombras, se llevan la palma. Los enemigos podrían haberse mejorado.

Sonido: 80

Durante la mayor parte del juego no hay ningún tipo de música, pero los golpes de orquesta que acompañan a los sustos hacen su efecto. Comentarios magistrales.

Jugabilidad: 67

Notablemente resentida por un sistema de control que, a veces, se retarda o no reacciona. A su favor está el hecho de que la dificultad aprieta, pero no ahoga.

Diversión: 84

Conocer las películas ayuda mucho a encarar el juego con mayor ánimo, pero, aún así, «Evil Dead» puede enganchar a cualquier jugador habitual de aventuras terroríficas. Además, el humor que gasta el protagonista nos hará pasar un buen rato (en inglés...)

Opinión:

La versión de DC sale ligeramente peor parada por las deficiencias de control, que llegan a hacerse un poco desesperantes, y porque la diferencia gráfica no es tan grande como cabría esperar de una versión a otra. Pero también hay que recordar que es un título con el carisma de su protagonista y una mecánica de juego que, aunque no es en absoluto nueva, funciona a las mil maravillas. Los seguidores del género en DC deberían hacerse con él si han acabado ya con todos los títulos de «RE» del catálogo.

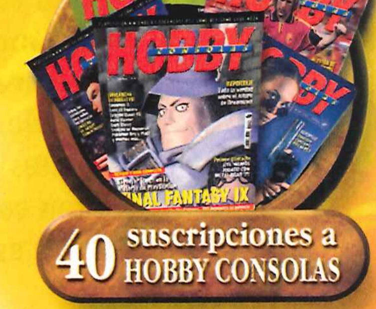
Valoración 78

¿Hasta dónde estás dispuesto a llegar para conseguir uno de estos regalos?





1 viaje a Japón

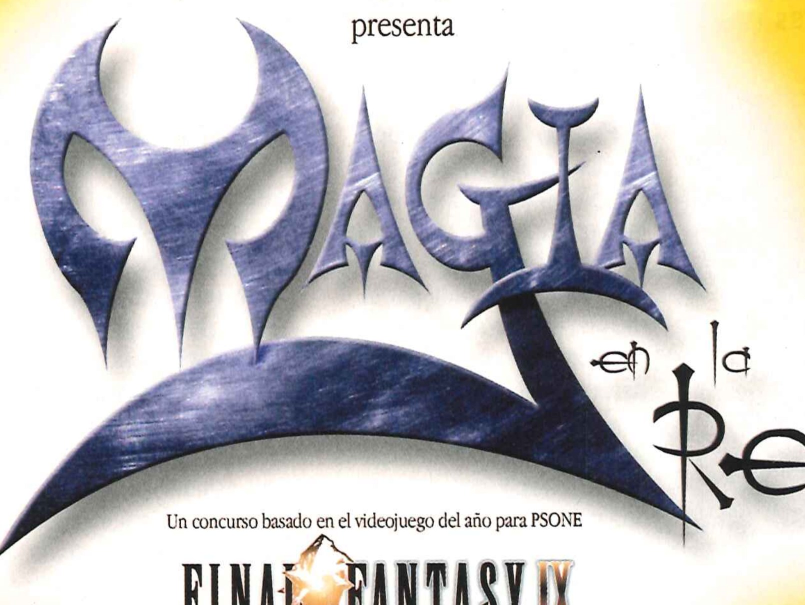


40 suscripciones a HOBBY CONSOLAS

ARIADN@

Lo mejor de Internet todos los jueves gratis con EL MUNDO

presenta



Un concurso basado en el videojuego del año para PSONE

FINAL FANTASY IX

La historia que no se repite jamás.

A partir del jueves 26 de abril en ARIADN@ de EL MUNDO

ARIADN@ te invita a vivir una aventura llena de magia y premios. Magia en la Red es un concurso en el que podrás participar a través de la página web **www.elmundo.es/ariadna del 26 de abril al 20 de mayo.** Cada semana los protagonistas de FINAL FANTASY IX te propondrán diferentes pruebas. Al superarlas podrás conseguir premios directos y participar en nuestros sorteos de grandes regalos.

En tu ejemplar impreso de ARIADN@ del próximo jueves 26 de abril encontrarás la primera PALABRA MÁGICA para acceder al juego on-line.

¡No te lo pierdas!

táumaco tcmc







SQUARESOFT





Los aficionados a los RPG´s están de enhorabuena últimamente. Si PSX acaba de acoger la novena entrega de la saga «Final Fantasy» y el fantástico «Legend of Dragoon», en Dreamcast han aparecido... ¡tres impresionantes juegos de rol en tan solo tres meses! Ahí es nada.

Deja volar tu imaginación



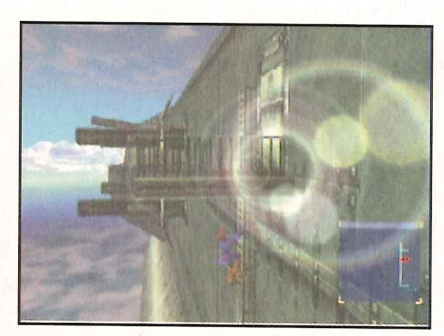
Desde la aparición de las primeras consolas, los juegos de rol realizados por compañías japonesas (la inmensa mayoría) han tenido un estilo muy marcado, influenciado sin duda por el manga: los protagonistas siempre tienen un turbio pasado, el mundo suele estar amenazado por una oscura fuerza y tú eres el único que lo puede salvar. Y aunque el juego que nos ocupa no se desmarca de este tópico, si añade bastantes cualidades que hacen que la larga espera haya merecido la pena.

La historia nos introduce en Arcadia, un extraño mundo formado por islas flotantes en medio de un vasto espacio vacío. Allí las enormes naves del imperio Valluan controlan la mayoría del comercio, oprimiendo al resto de los habitantes. Para eliminar esas injusticias controlaremos a Vyse, un pirata aéreo "a lo Robin Hood" quién, después de rescatar a una misteriosa mujer, se verá metido dentro de una enorme aventura que superará todas tus expectativas. No es que estemos ante una historia revolucionaria y nunca vista (de hecho se parece bastante a la de «Granstream Saga») pero sí se trata de un argumento apasionante y de larga duración.

EXPLORANDO LOS CIELOS

Evidentemente, la peculiar situación de Arcadia tiene consecuencias en el sistema de juego. Para empezar, el movimiento entre las distintas localizaciones se hace casi exclusivamente con una nave, dando una libertad de movimientos poco usual. Pero la principal novedad no es esa. A partir de cierto punto del juego se disputan algunos combates sobre un barco volador contra las naves enemigas, añadiendo así cierto componente estratégico que se desmarca del aburrido estilo del resto de los enfrentamientos, que se realizan por turnos y pecan de una notoria falta de variedad. Y es que en estos últimos nos encontramos lo mismo de siempre (ataques, magias y técnicas especiales), aunque en menor cantidad y con menos espectacularidad de lo esperado. Los turnos se suceden seguidos, es decir, sin ningún tipo de barra ►

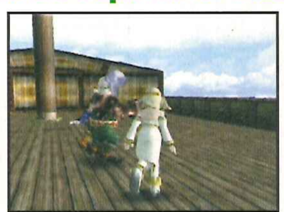


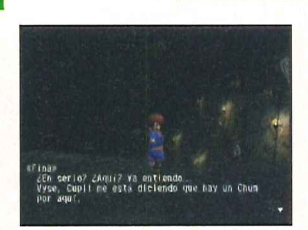


En ocasiones -pocas- las cámaras pueden jugarnos malas pasadas, siempre por la dificultad de giro de ésta.

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

Pon un Cupil en tu vida





Fina, uno de los personajes principales del juego, no dispone de ataques físicos, en vez de ello su "arma" será una especie de animalito llamado Cupil. De forma parecida a los chao de «Sonic Adventure» tendréis que alimentarlo con unos objetos especiales para que evolucione. Cada uno se defiende como puede...







Este de aquí es Pinta, un curioso personajillo gracias al cual podréis conseguir objetos raros en «La Búsqueda de Pinta», un minijuego que os podéis descargar para la VMU.



Las magias se dividen en 6 tipos diferentes: fuego, hielo, agua, vida y muerte, rayo y curación. Para aprenderlas tenéis que equipar el arma con la piedra lunar del color correspondiente

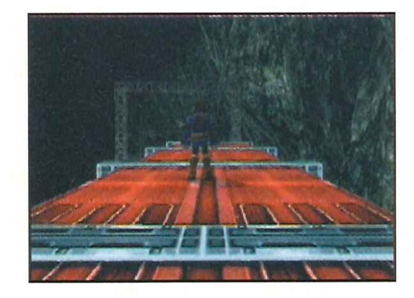








Un argumento APASIONANTE, un desarrollo ORIGINAL, y un apartado visual IMPECABLE, son las claves de este juego.



Esta fase os va a encantar: Es una persecución sobre un tren en marcha que se desplaza a toda velocidad.



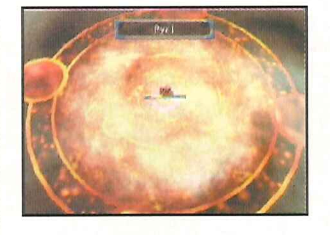
Hundir la flota







Como ya hemos comentado, la mayor novedad del juego son los combates entre naves. Mediante una plantilla introduciréis los comandos que más tarde se resuelven. Podréis mejorar vuestro barco con más tripulación, nuevas armas y otros ítems para tener más posibilidades de éxito





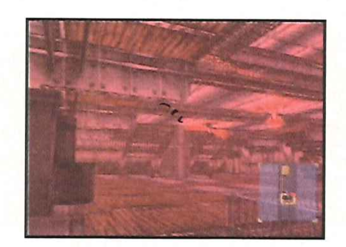
Los efectos mágicos, siendo espectaculares, son bastante ágiles, lo que se agradece en un juego con tantas batallas.



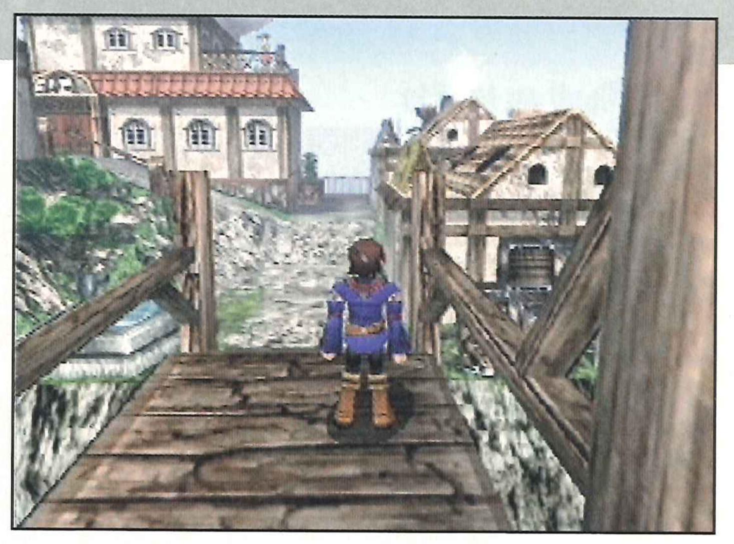
Otro punto de vista



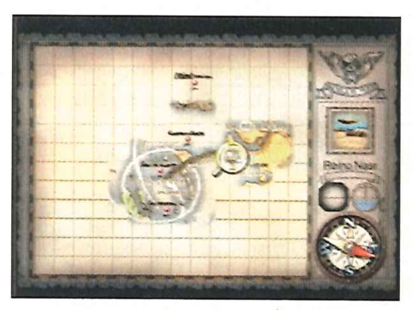




Una de las mayores cualidades de «Skies of Arcadia» es el extremo al que se ha llevado el desarrollo del entorno 3D (al menos teniendo en cuenta el género al que pertenece). Muestra de ello es la opción de vista en primera persona que podemos utilizar a menudo y bajo la cual se desarrollan los diálogos.



Este juego marca un antes y un después a nivel gráfico en los RPG de Dreamcast: los escenarios son bellísimos, muy detallados y están totalmente modelados en 3D, pudiendo mover la cámara libremente.



Este es el enorme mapa del mundo de Arcadia. Debido a la dificultad para encontrar ciertos lugares, os será de gran utilidad





que mida el tiempo restante para actuar, sencillamente cada personaje toma un lugar dependiendo de su rapidez e interviene cuando le toca. Esto tiene una aspecto negativo, ya que se le quita vidilla a los combates, pero también positivo, pues se logra acortar estos peleas, algo que avanzado el juego llega a ser una bendición.

Afortunadamente, y al contrario que en otros RPG´s como «PSO», «Skies of Arcadia» no se centra en los combates, sino en el desarrollo de la fantástica historia a través de los viajes por el maravilloso mundo 3D y en pequeños puzzles no demasiado complicados pero sí muy entretenidos.

Aparte de todo esto, también se dan cita elementos clásicos e imprescindibles en cualquier juego de rol que se precie: infinidad de objetos, decenas de personajes con los que interactuar y cientos de localizaciones que visitar.

GRÁFICOS ESTILO MANGA

Prácticamente desde el inicio, Dreamcast nos ha sorprendido continuamente con los espléndidos trabajos gráficos que se han realizado en la mayoría de sus juegos, en los que siempre ha aprovechado la enorme capacidad técnica de la consola, y este juego es un perfecto ejemplo de ello.

Todo el apartado visual del juego es impresionante. Los personajes y escenarios se muestran muy sólidos -sin un sólo defecto-, con animaciones exquisitas, las texturas se ven suavísimas y lo bastante coloridas como para remarcar el inconfundible estilo manga que ya hemos comentado. Todo esto, unido a los fantásticos giros de cámara presentes en los combates y en el pilotaje de la nave, ayuda a crear un entorno asombroso, mejor incluso que el que hemos visto en «Grandia II». Tampoco hay que olvidarse de la expresividad con la que se ha dotado a los rostros de los personajes. No es que se llegue al nivel de «Shenmue», pero resulta meritorio ver en un juego de este tipo movimientos de los párpados o de la boca.

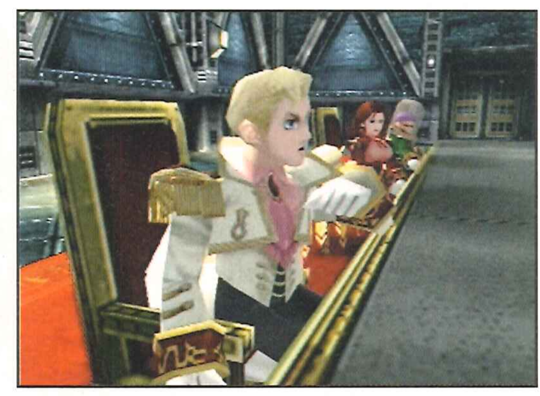
Por último, merece la pena destacar el genial apartado sonoro. La música, compuesta en su mayoría por bases orquestales, acompaña a la acción perfectamente, y los efectos sonoros incluyen algunas divertidas exclamaciones y onomatopeyas durante los diálogos. No son voces, pero ayudan bastante.

En un primera impresión, «Skies of Arcadia» recuerda bastante al reciente «Grandia II», con una ambientación parecida, gráficos y sonido similares...¡si hasta Ryudo y Vyse se parecen físicamente!. Pero tras media hora de juego las diferencias se revelan contundentes. Los combates son muy distintos, «Skies» está en castellano, las historias son incomparables y los personajes de cada uno de los juegos destilan una complejidad propia. Además, según se avanza en el fantástico mundo de Arcadia, se van descubriendo más diferencias con el resto de RPG´s. No lo dudéis, «Skies of Arcadia» es un juego original y de enorme calidad, digno de la gran consola que es Dreamcast.

Ricardo Sanz

La aventura es **LARGA y DIFÍCIL** aunque los combates por turnos pueden llegar a resultar algo **TEDIOSOS.**















Alternativas: *El rol está que se sale en DC. «Grandia II» es el de más calidad, «Phantasy Star» cuanta con el aliciente del juego online y «Skies of Arcadia» resulta espectacular y muy original. Los tres son imprescindibles.*



El juego tiene numerosas secuencias cinemáticas realizadas con el mismo motor del juego que lo dotan de un ritmo muy cinematográfico.



Las Supermagias





Los ataques más poderosos que podréis realizar son las supermagias, ataques especiales que, en vez de consumir los Pm (que suelen ser muy escasos), hacen uso de un parámetro que se rellena automáticamente. No son muchas, pero los efectos gráficos que despliegan son impresionantes.

Gráficos: 94

El juego aprovecha de manera sensacional la potencia de Dreamcast, manejando efectos de luz, polígonos y texturas con gran soltura para crear el entorno 3D necesario con el que dar vida al fantástico mundo de Arcadia.

Sonido: 92

Gracias al excelente trabajo de programación, la música y los efectos sonoros se convierten en el vehículo perfecto para los continuos cambios de ritmo en el desarrollo.

Jugabilidad: 90

La escasa variedad en magias y demás elementos facilita el control en los combates, la navegación por los menús y el desarrollo de los personajes. Aparte de eso, el ritmo es muy fluido y la vista subjetiva ayuda mucho.

Diversión: 86

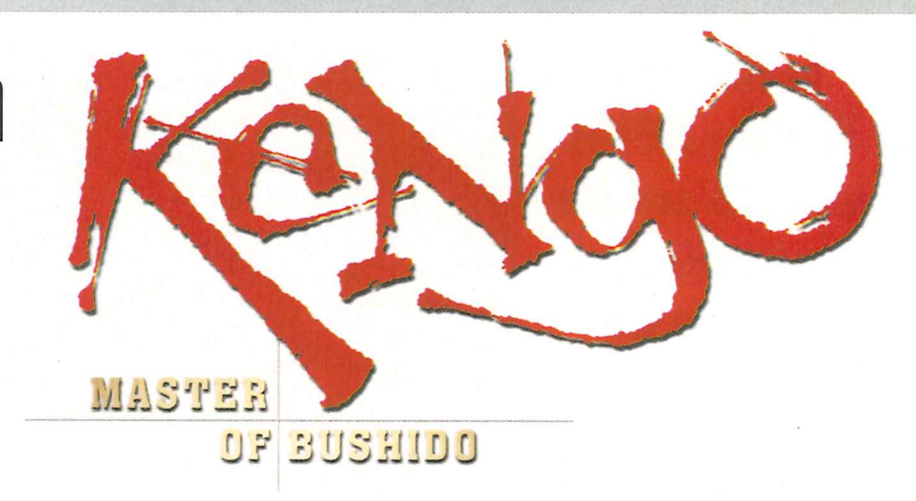
Es muy largo, quizá no tanto como un «Final Fantasy», pero sí tiene los suficientes elementos para mantenerte pegado durante mucho tiempo al televisor. La dificultad está perfectamente ajustada, aunque la aburrida tónica de los combates le resta algunos puntos.

Opinión:

A pesar de que se ha hablado mucho de «Skies of Arcadia» como el primer gran juego de rol para DC, mucho nos tememos que el mes pasado se le adelantó el genial «Grandia II». De todas formas, que no sea el mejor no quiere decir que no estemos ante un genial juego de rol, una producción excelente que contiene todo lo necesario para entusiasmar a cualquier aficionado a los RPG.

Valoración 90

Tigre y dragón



La estricta disciplina del combate samurai que Squaresoft nos brindó con «Bushido Blade» aterriza ahora en la plataforma más tradicional, la de los «Kessen», «7 Blades» y «Dinasty Warriors 2». El camino del acero sienta cátedra en PS2.

El mejor modo de entender «Kengo» es partir de un planteamiento inusual: la obra de Genki no es un juego de lucha, sino un simulador, y como tal resulta mucho más complejo -y satisfactorio- cuanto mayor tiempo le dedicamos. Con estas premisas, la desaparición de "magias" y límite de tiempo son sólo anécdotas superficiales de un título que además se precia de ofrecer una de las más elevadas IA del género.

Afortunadamente Genki no se ha quedado en el realismo de los combates (que pasa por un excepcional trabajo de captura de movimientos), y trata de devolvernos el estilo de vida de los señores de la guerra: concentración, disciplina y mucho entrenamiento. De hecho, la mayor parte de «Kengo» se desarrolla en un dojo, donde se aprenden las técnicas de combate a base de repetir una y otra vez diferentes minijuegos de habilidad. Una vez que cuerpo y mente están preparados para el combate, pueden empezar los enfrentamientos.

El CD mantiene una estructura similar a la temporada deportiva. A lo largo del juego nos enfrentamos con estudiantes de nuestra propia escuela y con miembros de otras casas hasta que derrotamos a todos los maestros (a través de innumerables combates). Entonces podemos pasar a usar la espada de acero (ya que en las prácticas utilizamos una de madera) y competir en el torneo imperial, en el que se mantienen las reglas, el código de honor y la capacidad de aprendizaje (que nos permite seguir ganando golpes y mejorando nuestras habilidades).

CONTROL "ESTRATÉGICO"

Por su parte, el sistema de control no resulta muy complicado de asimilar. Los movimientos están agrupados en combos de tres golpes (completamente configurables) que se ejecutan con un sólo botón, de modo que en primer lugar es necesario seleccionar estocada (con L y R) y después basta con presionar el botón de ataque las veces que sea necesario. Con este sistema se consigue que ningún mandoble resulte más complicado que otro, por lo que la elección depende de nuestra estrategia. Aun así, el original tratamiento 3D de los escenarios (lleno de rotaciones, cambios de ángulo y acercamientos) puede resultar un poco desconcertante al principio, dejando que a veces sea el azar quien determine el resultado de algunos combates, ya que no siempre es fácil adivinar la trayectoria de los ataques.

Con todo, el torneo (al que también podemos acceder directamente) es la categoría reina, ya que combina el realismo de movimientos y efectos (incluso las heridas que aparecen en la piel de los contendientes) con un desarrollo estratégico muy entretenido. Acostumbrados a otros juegos de lucha menos técnicos, seguro que muchos lo encuentran terriblemente difícil o limitado, pero sus posibilidades nunca terminan una vez que dominamos los controles básicos. Aquellos que estén dispuestos a sacrificar lo que aprendieron con títulos más asequibles, descubrirán todo un clásico: bien realizado, complejo y apasionante en su desarrollo.

David Martínez





Una vez convertidos en maestros, estamos obligados a aceptar el desafío de los aspirantes a samurai procedentes de otras escuelas.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Genki**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **9.995 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (+18 años)
- Idioma: **Inglés**



«Kengo» se encuentra técnicamente en vanguardia. El "motion blur" se usa para dotar de mayor espectacularidad a los golpes especiales.

Disciplina samurai







El camino del samurai no es sencillo. Antes del combate viene la preparación, que en «Kengo» se ha transformado en 6 minijuegos diferentes que nos ayudan a mejorar nuestras habilidades básicas. Una vez que tenemos esta capacidad de aprendizaje ganada, pasamos al combate (con espadas de madera) para comenzar a aprender movimientos de ataque.







«Kengo» mezcla el estilo de un SIMULADOR con un sistema de control muy ASEQUIBLE.

Combos a medida



Antes de combatir podemos editar los combos enlazando, de tres en tres, los ataques que previamente hayamos aprendido. La ejecución se mantiene invariable sea cual sea el golpe.

Primera sangre



Si «Kengo» es un juego para mayores de 18 años, se debe al realismo de las heridas practicadas durante el combate. Además de manchar las ropas, cada corte continúa sangrando hasta que, debilitado, el samurai muere.



Alternativas:

«TTT» y «DOA 2» son obras maestras de la lucha "clásica", pero «Kengo» es diferente, más largo y complejo.



Gráficos: 80

Unos escenarios sobrios en exceso refuerzan el realismo de los modelos 3D y sobre todo la perfección de las animaciones. Mención especial para las heridas de los luchadores en combate.

Sonido: 81

En su afán por resultar demasiado realista, «Kengo» no cuenta con melodías durante los combates, aunque los efectos de sonido son sobresalientes.

Jugabilidad: 87

Además de innovar un sistema sencillo para implementar golpes de todo tipo, respeta íntegramente las reglas del combate. Eso sí, su control requiere mucha práctica debido al nivel que muestran algunos adversarios.

Diversión: 86

No sólo tenemos entre manos uno de los juegos de lucha más largos (por luchadores y fases) que se han programado, sino que su intensidad crece por momentos. El modo para un jugador, impagable.

Opinión:

Después de tomarlo por primera vez con cierta desconfianza, «Kengo» no ha dejado de sorprendernos ni un momento. Absorbente como pocos, su mayor virtud radica en combinar la dureza de un simulador con un control asequible, lo que a la larga se convierte en el mejor atractivo, debido a que nuestro personaje aprende nuevos movimientos constantemente. El juego de Genki requiere paciencia y práctica, pero la recompensa merece la pena.

Valoración 86

A toda velocidad

Más tarde de lo acostumbrado, por culpa del lanzamiento simultáneo para 32 y 128 bits, Sony nos da la oportunidad de disfrutar con su «F1» de cada temporada. Este año con el aliciente añadido de un apartado visual sin parangón en su género.









Sony, que a través de Psygnosis y con permiso de Video System nos ha brindado los mejores momentos al volante de un F1, ha visto amenazada su "pole position" por la fiebre por la velocidad que el resto de compañías sufre desde la temporada pasada. De ahí la decisión de retrasar la última entrega de su simulador (que ha sido desarrollado por Studio 33 para PS y por los estudios de Liverpool para 128 bits) hasta que fuese capaz de superar -o al menos de intentarlo con garantías- a los títulos de Ubi Soft y EA. Que lo haya conseguido o no dependerá de la capacidad de cada usuario para adaptarse a un control un tanto "artificial", sin duda el verdadero elemento diferencial de ambas versiones frente a sus rivales en la F-1.

UN CONTROL DIFERENTE

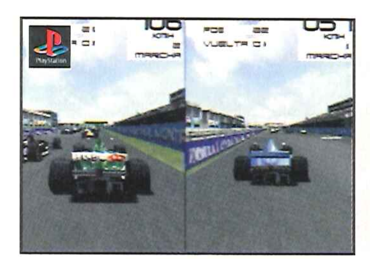
«Formula One 2001» no es ni mucho menos injugable, pero apuesta por una línea de conducción muy diferente a la de cualquier otro título. Las respuestas sobre el asfalto son casi inmediatas, sin que el coche pierda el control al derrapar sobre grava o hierba (especialmente en la versión "sobre raíles" de PS2), pero también resulta muy ligero, lo que provoca que a la mínima colisión el monoplaza salga disparado dando interminables vueltas de campana. La suma de todos estos factores, unida a una extraña tendencia por estabilizarse, arroja una jugabilidad más cercana al arcade que al simulador, lo que no significa que se hayan perdido todas las opciones mecánicas y las características reales de las 22 escuderías de la presente temporada.

Pero si en cuanto al control ambos juegos se comportan de forma casi idéntica, en el resto de los apartados las diferencias entre las dos versiones quedan patentes desde el primer contacto. Por un lado, mientras que el juego de PS2 resulta técnicamente apabullante (gracias a la aplicación de nuevos efectos, como el humo), la versión para 32 bits presenta algunos problemas, como la brusquedad de los movimientos o un monoplaza que "flota", dentro, eso sí, de un correcto nivel conseguido mediante la recopilación de todos los efectos visuales que aparecían en anteriores entregas de PS y un acertado juego de perspectivas. En la versión de 128 bits, por su parte, destaca una atractiva ➤



Las repeticiones, como en el juego de EA, se pueden activar en cualquier momento de la carrera.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (T.P.)
- Idioma: **Castellano**







Alternativas:

Por gráficos y jugabilidad, el juego de Ubi queda algo por encima en PS.



El modo arcade





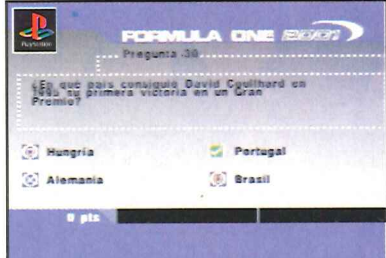
¿Os imagináis un «Gran Turismo» de la Fórmula 1? Pues el modo arcade de la versión de PlayStation nos invita a competir en las carreras del mundial para acumular dinero y así comprar nuevos coches y ganar categorías. Eso sí, el estilo de conducción se mantiene.



Visualmente la versión de PS es un cúmulo de los efectos que han ido apareciendo en las anteriores entregas.

Ambas versiones ofrecen con un CONTROL un tanto extraño, pero como juegos de Formula 1 rayan a GRAN altura.





Como en la versión del año pasado, Studio 33 ha amenizado los tiempos de carga con un "trivial" con preguntas de Fórmula 1.



Gráficos: 79

La combinación de flashes, distorsiones por calor y demás efectos que han ido apareciendo en las sucesivas entregas, no ocultan la brusquedad de la cámara y algo de "popping".

Sonido: 84

Motores, comentaristas e información desde boxes nos transmiten la impresión de estar al volante de un modelo real. Eso sí, ni rastro de las melodías

Jugabilidad: 79

Algo más realista que su "hermano mayor", el comportamiento físico de nuestro monoplaza se resiente por una velocidad exagerada y el descontrol que se produce con la más mínima colisión.

Diversión: 82

Aunque ha desaparecido la posibilidad de actuar como realizador de TV, el modo arcade y la posibilidad de participar en el campeonato en modo multijugador resultan muy entretenidos.

Opinión:

Las limitaciones de la veterana consola de 32 bits de Sony no han podido soportar tal aglomeración de efectos, por lo que la jugabilidad se resiente considerablemente. Eso sí, la del 2001 es la entrega más arcade de la serie (siguiendo la línea impuesta por «F1 Racing Championship» de Ubi) y con un poco de práctica seremos capaces de una actuación más que digna... incluso si competimos con Fernando Alonso al volante de su Minardi. Se echa en falta el modo para 4 jugadores.

Valoración 81

Formula One 2001

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **9.900 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (T.P.)
- Idioma: **Castellano**

El DVD extra





La versión de PS2 incluye un DVD adicional con los documentales de la FIA sobre el campeonato del mundo del año pasado. Además de menús interactivos y datos telemétricos simultáneos a la carrera, podemos consultar cualquier incidencia. Como podéis comprobar por estas pantallas la calidad de imagen es soberbia, al igual que la selección de los planos más interesantes.





La licencia de la FIA para esta temporada también incluye al nuevo piloto de la escudería Minardi, Fernando Alonso.

Realizador de TV





Además de competir «Formula One 2001» incluye un modo de realizador en que nuestra participación se limita a mover las cámaras y seleccionar los planos sobre una carrera generada en tiempo real. En exclusiva para PS2, este modo que ya aparecía en el juego de EA luce ahora sus mejores galas.

Alternativas:

El DVD de Ubi tiene un control más asequible, pero en general «Formula One 2001» es mejor juego.

El efecto de humo





Es sólo una curiosidad, pero si colocamos el coche contra un obstáculo y aceleramos al máximo, el desgaste de los neumáticos llenará la pantalla con un espectacular efecto de humo. Más real, imposible.



"ilusión" de luces en tiempo real (ya que las sombras del circuito no se reflejan sobre la carrocería). Además, ambas versiones realizan un impresionante despliegue con los efectos climáticos, como la lluvia sobre la pista o los rayos de sol (estos sólo en 128 bits).

También los modos de juego demuestran que ambos lanzamientos han nacido con una vocación diferente. Mientras que el juego de PS incluye un modo arcade y la posibilidad de participar en el campeonato junto a otro jugador (aunque se ha perdido la opción para 4 jugadores a pantalla partida de la edición de 2000), el título de 128 bits sólo nos permite correr en el simulador, pese a que podemos desconectar las opciones de reglamento y daños en cualquier momento. Eso sí, los usuarios de la 128 bits podrán disfrutar de un modo de retransmisión muy similar al que aparecía en el juego de EA.

Después de todo, resulta lógico que haber confiado el desarrollo de «F-1 2001» a dos equipos diferentes ofrezca desiguales resultados: un título jugable aunque sin demasiados alardes técnicos para PlayStation, y todo un "tour de force" gráfico para PS2. Dos juegos totalmente recomendables, siempre que consigamos acostumbrarnos a su novedoso sistema de control.

David Martínez

Gráficos: 87

No sólo es de lo mejor que hemos visto en PS2, sino que algunos efectos, como el humo o los rayos de sol, resultan muy innovadores.

Sonido: 84

Los comentaristas (en nuestro idioma) y el sonido de los motores le dan un toque aún más realista, aunque se echan de menos algunas melodías.

Jugabilidad: 79

Cuesta acostumbrarse a su arriesgado sistema de control, aunque de este modo resulta más rápido y espectacular. El comportamiento de nuestro vehículo mejora con la cruceta.

Diversión: 84

La falta de un modo arcade se olvida gracias a la inclusión del modo TV y de un reportaje de la FIA sobre la temporada 2000.

Opinión:

«Formula One 2001» ha conseguido convertirse en el mejor juego de su género para PlayStation 2, si bien adolece de ciertos defectos en la jugabilidad que le hacen distar mucho del simulador que muchos esperábamos. Una vez asimilado el extraño comportamiento físico de los coches, la emoción de las carreras nos hace olvidar el limitado número de perspectivas disponibles (inexplicablemente sólo 3) y la ausencia de un modo arcade. Eso sí, su apartado gráfico no tiene rival, está actualizado a la presente temporada y además incluye un DVD extra que no tiene desperdicio.

Valoración 84



PEPPER, ¡LEGO ISLAND NECESITA TU AYUDA OTRA VEZ !
PEPPER
23768
El alocado Brickster se ha escapado de la cárcel y quiere destruir LEGO Island. Sólo tú puedes detenerle. Para ello, necesitarás usar todos tus reflejos, así como tu inteligencia e imaginación para averiguar todos sus trucos y desafiar todos los obstáculos que encontrarás en el camino. Explorarás 3 islas, conocerás a más de 50 personajes de LEGO, experimentarás 18 niveles de aventuras y acción en distintos escenarios de agua, aire o tierra, y conducirás los vehículos más alocados en 8 únicos subjuegos.
Así que, Pepper, ¿estás preparado para entrar en acción?
Nuevo
LEGO
ISLAND 2
THE BRICKSTER'S REVENGE
PlayStation
GAME BOY COLOR
and "PLAYSTATION" are trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
NINTENDO, GAME BOY COLOR and are trademarks of NINTENDO CO. LTD.
just imagine...
® LEGO, the LEGO logo and the LEGO brick are registered trademarks of the LEGO Group.
® 2001 The LEGO Group.
www.LEGO.com
JOIN THE FUN!

Como en el caso de «Quake III», el sensacional shooter de Epic MegaGames llega a PS2 sin opciones online, pero su sólido modo para un jugador hace que gane la batalla contra su eterno rival.

Cuatro mandos y un funeral

Unreal Tournament



PS2 será la primera consola que va a recrear la guerra de usuarios que se vivió en PC y que protagonizaron «Quake III» y «Unreal Tournament», aunque por desgracia vamos a tener que vivirla offline, ya que la consola carece de momento de módem. En este mismo número lleváis comentado también el juego de ID para que podáis compararlos mejor, pero queremos dejar claro que, como ocurría en PC, resulta muy complicado recomendar uno de los dos, porque es una cuestión de gustos. Sin embargo, a nuestro juicio y teniendo en cuenta que los dos están privados de su mayor atractivo -las partidas online-, «Unreal» logra salir victorioso gracias a una serie de detalles que os vamos a exponer a continuación.

Ambos parten de la misma idea: la eliminación de cualquier hilo argumental para centrarse en la acción, en el enfrentamiento puro y duro contra los enemigos. Las diferencias en el modo multijugador offline son mínimas entre ambos, atesorando una enorme capacidad de diversión... y de inversión, porque necesitaréis un multitap para jugar a cuatro. No obstante, «UT» saca un poco de ventaja con todos los modificadores (gravedad, rapidez, etc...) que se pueden incluir como handicaps para los jugadores, lo que le añade cierta variedad que le falta a «QIII».

VARIADO PARA UN JUGADOR

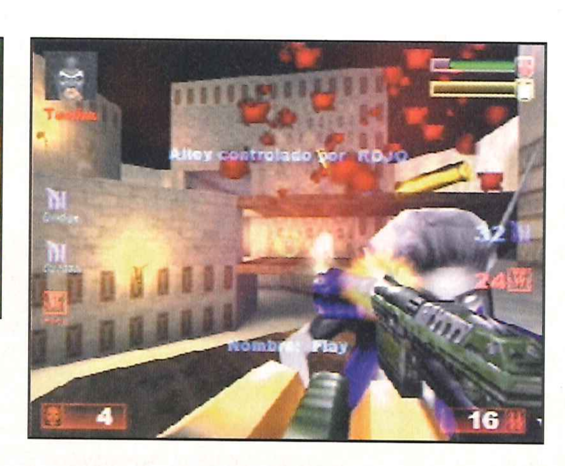
Técnicamente, «Unreal» recrea mejor los reflejos de luz en el arma, aunque no alcanza la solidez de los escenarios de «Quake», así que lo dejaremos en un empate. Pero hay una diferencia principal que hace que la balanza se decante finalmente hacia el primero, y es el modo para un jugador. Pese a que el de «Quake» ha sido mejorado, el de «Unreal» demuestra su superioridad con un inteligente sistema: obligarnos a jugarlo para desbloquear nuevos modos de juego (llamados Escaleras) muy distintos entre sí, que podemos alternar en cualquier momento. Se abren así una cantidad de posibilidades de las que carece «Quake», más lineal y menos variado. Además, el tipo de acción de «UT», quizá menos frenética pero con un mayor componente estratégico, se adecua mejor al disfrute en solitario, una mejor inversión para el que no piense -o no pueda- jugarlo en compañía.

En fin, un gran juego que pese a quedar mermado sin modo online, resulta bastante equilibrado entre sus vertientes mono y multijugador. Veremos qué ocurre cuando se enfrente a su rival en Dreamcast, con ambos en plena posesión de sus facultades, pero esta primera batalla en PS2 es para «UT».

Rubén J. Navarro



Una de las cosas que echamos de menos en «Quake III» era más calidad en los efectos de luces, que aquí brillan (y nunca mejor dicho) con esplendor.



- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Epic MegaGames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4** (+18 años)
- Idioma: **Castellano**

Muy completo para un jugador





El gran acierto de Epic ha sido mantener el excelente planteamiento para un jugador que ya nos gustó tanto en PC. Al comienzo sólo tenemos abierta una Escalera (modo), y a base de engancharnos y jugar iremos accediendo a otras muy variadas.





Alternativas: *Están muy claras: «Time Splitter», el más flojo de todos, y en segundo lugar «Quake III», siguiendo a «Unreal Tournament» de cerca.*





Flipados nos hemos quedado con el nivel de detalle de todos los elementos del juego, y sobre todo de los modelos 3D de enemigos. ¡Si casi parece que nos vamos a tragar el arma!

Combates a dos (o a cuatro rompiendo el cerdito)







Sencillo: multitap igual a cuatro jugadores, muchos modos de juego y muchos personajes para elegir. Pero seguimos echando en falta el online...





Infogrames nos trae un conversión que pese a NO TENER modo ONLINE resulta más divertida que la de «Quake III» gracias a su ESTUPENDO modo para UN jugador.



Gracias a estos modificadores (modo lento, superveloz...) las partidas se hacen más variadas.



Recordad: esto de reventar rivales y ver saltar los trocitos es sólo para mayores de 18 años.

Gráficos: 94

Sensacionales. En algunas cosas mejores y en otras peores que los de «Quake III», pero igual de brutales en conjunto.

Sonido: 90

Todas las pistas de los niveles son estupendas, y encima las voces están dobladas (y muy fieles al original en las expresiones, así que no os extrañéis si escucháis "saco de mierda" y cosas así).

Jugabilidad: 94

Nada más empezar os podéis llevar un susto: todo gira muy lento. Y es que hay que cambiar la sensibilidad de los sticks, pero después... ¡A disfrutar!

Diversión: 82

«UT» lleva mejor su cojera "online" que «Quake III» gracias a su modo para un jugador, que resulta muy, muy divertido. El multijugador, ya sabéis que también, pero con la exigencia del multitap.

Opinión:

Todos estábamos ansiosos de que este titán de los shoot'em up llegase a PS2, pero ¿no hubiera merecido la pena esperar al módem? Sin opciones online, «UT» pierde su mayor atractivo, aunque su poderoso modo para un jugador lo eleva por encima de «Quake III» pese a pecar del mismo defecto. De igual modo, el planteamiento más estratégico de su acción nos parece más adecuado para esta versión offline, aunque es cuestión de preferencias más que de calidad. Un título soberbio que esperamos ver en todo su apogeo en Dreamcast.

Valoración 86

¡PlayStation 2 te da alaaaas!



Sony nos ha sorprendido a todos con un espléndido y realista simulador de vuelo en el que los protagonistas no serán ni misiles ni espectaculares combates aéreos, sino la combinación del gratificante placer y la trepidante emoción de los vuelos acrobáticos más intrincados y complejos.



El mítico «Pilotwings 64» fue el primer juego que se atrevió a acabar con el tópico de que los juegos de aviones, si no consistían en combates entre cazas, tenían que ser aburridos. Aquel juego para N64 demostró que si se conjuga un buen control con un sistema de juego original y adictivo, el resultado podía ser brillante.

Pues bien, varios años después llega a PS2 «Sky Odyssey», un juego que supone el siguiente paso dentro del mundo de la simulación aérea, y que por sus cualidades técnicas y su capacidad de adicción se convierte en una interesante alternativa dentro del creciente catálogo de PS2. Pero veamos más a fondo el juego.

Lejos de centrarnos en el típico desarrollo de una guerra, nos situamos en una escuela de vuelo que, al inicio, pone a nuestra disposición 3 aviones. Lo primero es pasar por la sección de entrenamiento, para hacernos con los controles básicos y experimentar las primeras maniobras de vuelo. Ya desde aquí constatamos el esfuerzo por conseguir una experiencia los más fiel posible a la realidad, pues a parte del completo e intuitivo control (motor, flags, tren de aterrizaje, etc.), la física del movimiento resulta del todo real; cualquier cambio atmosférico, sea niebla, lluvia, bolsas de aire o viento racheado, afectará al avión y nos obligará a cuidar muchísimo la utilización de todos los botones para no estrellarnos.

REALISTA Y VARIADO

Pero no penséis que la cosa se limita a retos contra el clima y poco más. El sistema de juego consiste en múltiples misiones con objetivos de lo más variopinto, como atravesar acantilados en medio de tormentas, aterrizar en valles cerrados, repostar sobre un tren en marcha, etc. Todas ellas tienen lugar en unos inmensos escenarios llenos de accidentes rocosos, construcciones y múltiples efectos de luz, niebla, nubes o agua, que le dotan de una bonita apariencia visual.

Básicamente, es esta unión entre la agradable sensación que transmite el vuelo una vez dominados los controles y lo emocionantes que resultan las misiones -pelín difíciles-, la que consigue que hasta la más nimia maniobra de aterrizaje o cualquier acrobacia realizada en un desfiladero resulte de lo más excitante y atractiva.

Los únicos que pueden quedar decepcionados con este juego serán aquellos que busquen acción y adrenalina, ya que el ritmo de juego puede resultarles algo pausado. En «Sky Odyssey» no hay misiles, ni explosiones, sólo el puro y emocionante placer de volar por volar.

Roberto Ajenjo



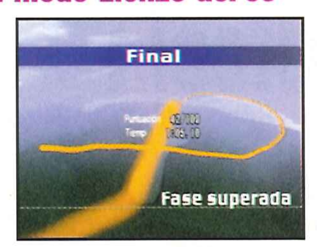
Debemos estar atentos a los informes meteorológicos, ya que el tiempo afecta siempre al comportamiento del avión.





- Tipo: **Simulador de vuelo**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **SCEE**
- Precio: **9.900 ptas.**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano (textos)**

El modo Lienzo aéreo









En el primero de los modos de juego adicionales al principal el objetivo consiste en ir siguiendo varios puntos de control soltando un gas coloreado, para formar varios dibujos predefinidos en el aire. Para completar con éxito cada fase tendréis que tener un alto grado de control sobre el aparato, ya que cualquier desvío en el trayecto estropeará el dibujo y os hará perder puntos.

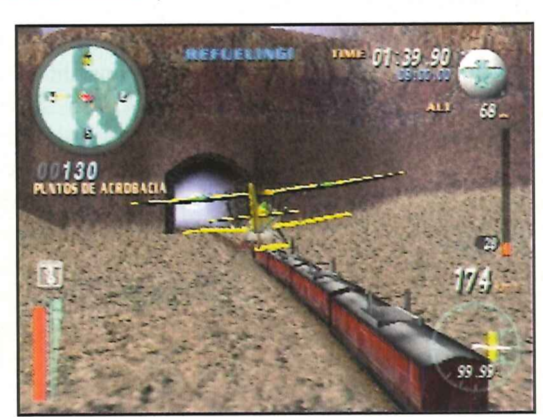


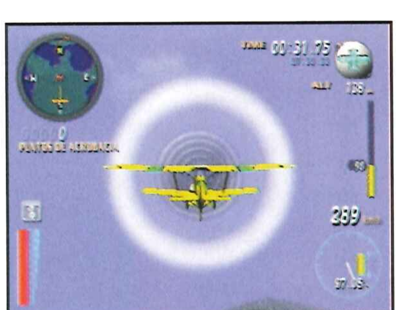
Alternativas:

Sony ha sido la primera compañía en embarcarse en la tarea de desarrollar un simulador de vuelo en PlayStation 2. Lo más parecido que había hasta ahora era el «Starfighter» de la saga Star Wars, pero más orientado hacia el shoot´em up.









«Sky Odyssey» transmite a la PERFECCIÓN la SENSACIÓN de volar.



Los inmensos escenarios del juego pondrán a prueba nuestra pericia con derrumbes, estrechas gargantas, repentinos géiseres, y similares.

El modo target





En este modo tendremos que atravesar con nuestro aparato unas dianas numeradas del 1 al 6. La dificultad aumentará a medida que las dianas estén colocadas en puntos cada vez más cerrados e inaccesibles.

Gráficos: 79

Destaca la solidez y el tamaño de los escenarios, aunque lógicamente no sea posible dotarles de un texturado demasiado rico. Los efectos atmosféricos, por su parte, resultan impecables.

Sonido: 77

El juego esta acompañado en todo momento de algunas bonitas melodías instrumentales, que encajan bien con la acción cumpliendo sobriamente con su labor. Notable.

Jugabilidad: 91

Se necesita practicar un buen rato para dominarlo, porque es un poco complejo, pero una vez conseguido, se trata de uno de esos juegos que transmiten una deliciosa sensación de suavidad.

Diversión: 86

Contiene varias decenas de largas fases, varios aviones ocultos, y un desarrollo altamente adictivo... siempre y cuando se entre "al trapo" con lo que este juego pretende ofrecer.

Opinión:

Dicen que existen pocas sensaciones tan gratificantes como la de pilotar un avión y sentir el placer de volar. Y pocos serían los afortunados que tendrían oportunidad de comprobarlo de no ser por juegos como éste. Así que coge un simulador deliciosamente realista, súmale un interesante desarrollo y réstale el habitual componente violento del combate. Si esta mezcla te llama la atención, ten por seguro que estás ante una opción más que interesante para tu próxima compra.

Valoración 85

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Volition**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1** (+13 años)
- Idioma: **Inglés**

Parece que PS2 va por el mismo camino que llevó DC al comienzo en cuestión de RPG's: van tres y no hemos visto nada a la altura de la consola, aunque éste se acerque más.

Tocado por la profecía

Summoner

Aunque el catálogo de PS2 cuenta ya con un buen número de auténticos juegazos, si hay un género donde todavía no ha demostrado de lo que es capaz es, sin duda alguna, el rol. Tras los simplemente pasables «Evergrace» y «Orphen» la compañía Volition, muy conocida en el mundo del PC, pretende llenar este vacío con «Summoner», un RPG al estilo «Diablo» o «Record of Lodoss war» ambientado en la época medieval, y con una emocionante historia repleta de magia y fantasía. Este maravilloso mundo se apoya en un motor un tanto irregular que combina detalles de gran calidad como el uso del Anti-aliasing o el inmenso tamaño de los escenarios, con otros que no tienen cabida en un sistema de 128-Bits como las frecuentes ralentizaciones o el exageradísimo "popping". Hasta aquí, aún sin ser ninguna maravilla, el juego es bastante correcto. Sin embargo, hay dos factores que impiden que hablemos de «Summoner» como el primer gran juego de rol de PS2. El primero es su sistema de batalla, similar al empleado en «Vagrant Story» pero mucho más injugable e impreciso. Su segundo gran fallo es la falta de traducción al castellano. Y es que la frecuencia y complejidad de los textos es bastante alta, y su comprensión resulta totalmente imprescindible para poder avanzar, por lo que si no sois muy duchos en inglés os será imposible sacar todo el partido a éste «Summoner».



El juego ofrece mucha libertad de exploración y entornos gráficos bastante detallados, pese a detalles como el "popping".



La aventura es bastante larga y la historia es interesante, pero por desgracia todo está en inglés.



Los combates, que se desarrollan casi por turnos, son un poco aburridos, lo que sumado a su abundancia harán que nos desesperemos con frecuencia.

Gráficos:	71
Sonido:	65
Jugabilidad:	68
Diversión:	65

Opinión:

Sin llegar a alcanzar la calidad esperada por un RPG para la nueva consola, «Summoner» es el primero en el que se aprecia cierto esfuerzo por ofrecer novedades a nivel gráfico y de historia. Por desgracia, un sistema de combate lento e impreciso, junto a la barrera del idioma, le restan muchos enteros. A ver si el siguiente...

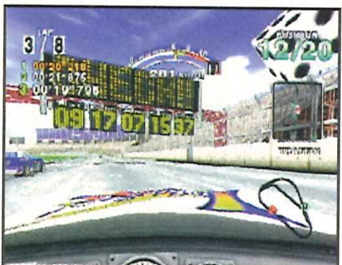
Valoración 65

Un juego pensado para competir on line que nos llega sin las opciones online. ¿Qué nos queda? Pues un arcade atractivo, rápido, bien realizado, pero que pierde fuerza a medida que pasa el tiempo, como una gaseosa.

Compuestos y... sin on-line

DAYTONA USA® 2001







Después de haber dejado huella en todos los salones recreativos del planeta gracias a su peculiar estilo de conducción, arcade en estado puro, «Daytona USA» se presenta ahora en Dreamcast con una versión que ha quedado drásticamente mutilada con la supresión en Europa de las opciones para jugar online.

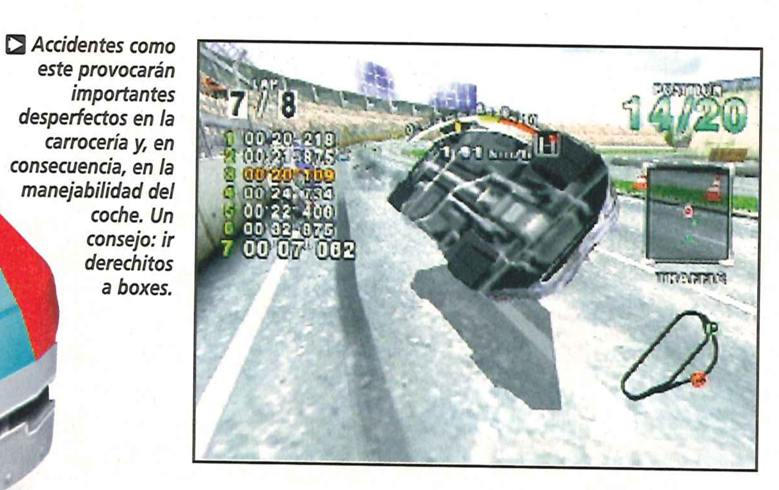
Y es que las expectativas que había levantado este juego se centraban principalmente en el fantástico modo on-line con el que podrían competir hasta 4 corredores simultáneos en un mismo circuito, pero que, por razones desconocidas, ha sido cancelado en su versión europea sin explicación alguna. Sin entrar a valorar los motivos que han llevado a Sega a tomar esta decisión, la realidad es que el juego, tal y como ha quedado, ofrece un resultado final algo vacío y escaso de originalidad. Sí, sigue siendo un buen juego de coches, con una realización técnica sobresaliente, pero también con una flagrante falta de profundidad, opciones, y posibilidades.

ARCADE EN ESTADO PURO

Los que ya conozcan esta saga sabrán de sobra que «Daytona» es la antítesis de simulación, algo que le convierte en un juego peculiar y adictivo, pero que también puede echar atrás a más de un amante de la buena conducción.

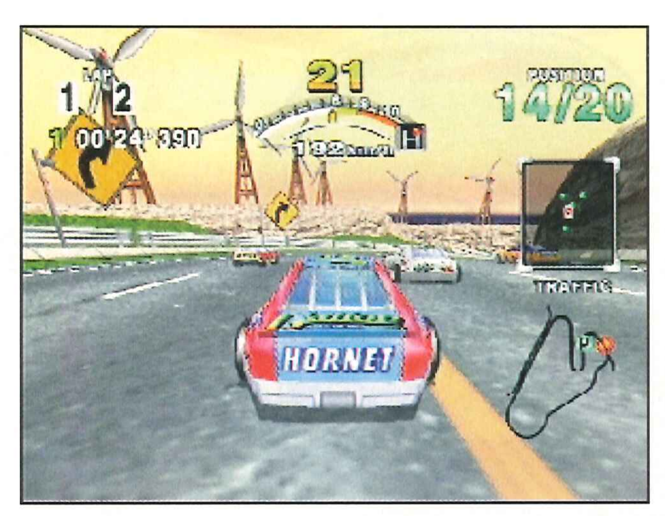
Esta conversión recoge 5 nuevos circuitos y 3 coches más que el original, englobando un total de 8 trazados y 4 bólidos, estos con diferentes carácterísticas de conducción susceptibles de múltiples cambios a gusto del consumidor. De los modos de juego, poco hay que decir, porque salvo el Campeonato, que garantiza cierta longevidad, no dejan de ser lo mismo de siempre: Single Race, Versus, y Time Attack. Eso sí, al menos este último ofrece la posibilidad de colgar en la página oficial (accesible desde el menú principal) nuestros mejores tiempos y retar a jugadores de toda Europa a que los superen, o descargarnos coches fantasma de otros rivales para hacer lo propio. En cualquier caso, este «Daytona» sigue siendo el mismo juego de siempre, con todo lo que ello significa: un arcade pensado para seducir en los salones, que aporta diversión inmediata y carreras emocionantes, con un estilo de conducción con el que hay que congeniar, pero que corre el riesgo de resultar repetitivo en un periodo de tiempo no muy largo. Una posibilidad que se diluía al incluir partidas online, en un gran acierto de Sega, pero al desaparecer de la versión que nos llega aquí, le deja en una tremenda inferioridad con respecto a rivales de la talla de «Metropolis».

Jose María Cobas



Accidentes como este provocarán importantes desperfectos en la carrocería y, en consecuencia, en la manejabilidad del coche. Un consejo: ir derechitos a boxes.

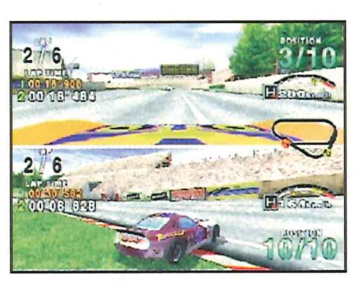
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (TP)
- Idioma: **Inglés**



Los circuitos están plagados de detalles como estos molinos de viento ofreciendo una gran espectacularidad a la carrera. Otro consejo: no embobarse con ellos...

La SUPRESIÓN de las partidas ONLINE cercena las posibilidades de este espectacular arcarde.





No podía faltar el competitivo modo Versus, idóneo para dejar por los suelos a los típicos bocazas de turno. No es competir online, pero...

Elige tu coche

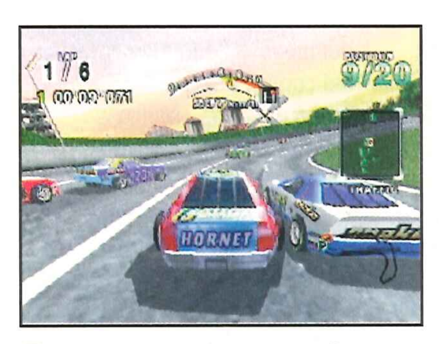








Contrariamente a lo que dictan las normas arcade, «Daytona 2001» ofrece diferentes posibilidades de variación de los circuitos y coches. Respectos a estos últimos, tenemos la posibilidad de elegir entre cuatro, variar los colores a nuestro gusto, los neumáticos y, por supuesto, la transmisión. Por otro lado, los circuitos pueden correrse de diferentes maneras: mirror, reverse y mirror reverse. Un buen modo para alargar la vida del juego.



El juego puede colocar en pantalla decenas de coches sin ralentizarse.





Alternativas: *Juegos de coches hay en DC para dar y tomar. el mejor, «MSR», y después, «Ferrari 355», «Sega GT», «Vanishing Point» y en Fórmula 1, «F-1 Racing Championship». Todos ofrecen más que este «Daytona».*

Gráficos: 92

Destacan los modelos de los coches fieles a la recreativa, mostrando hasta 40 en una misma carrera. Los circuitos, tanto los originales como los nuevos, ofrecen una riqueza visual digna de de la mejor recreativa.

Sonido: 90

Al igual que los gráficos, idénticos a la versión original. Musicalmente los temas siguen siendo los mismos, pero con una pincelada acorde con las nuevas tendencias.

Jugabilidad: 82

Tendréis la impresión de manejar cualquier cosa menos un coche. Eso sí, una vez adaptados al control (demasiado sensible) no Tendréis mayores problemas. Comprenderéis entonces lo que significa el término ARCADE.

Diversión: 65

Tendón de Aquiles de este título: escasos modos de juego y la inexplicable supresión del esperado modo on-line.

Opinión:

En USA, donde el juego sí cuenta con las partidas online, «Daytona» ha alcanzado calificaciones altísimas. Pero en esta versión, sin su aliciente principal, nos encontramos con un arcade correcto, de realización impecable, pero al que le pasan factura su escasez de opciones, modos de juego y posibilidades. A quién busque un juego de velocidad simple, que ofrece carreras emocionantes y espectaculares si más pretensiones, este juego puede valerle. Para los demás hay opciones mucho mejores.

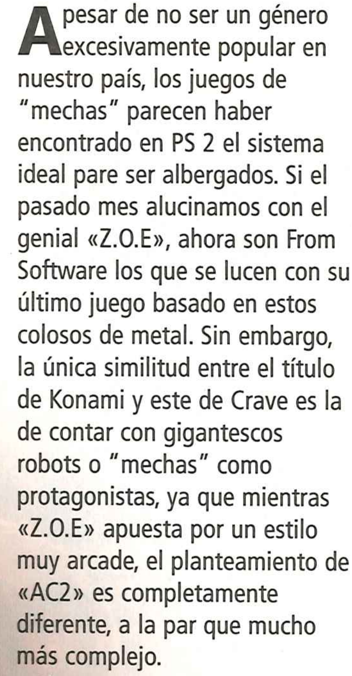
Valoración 70

Duelo de titanes

Tras varias entregas en PSOne, la serie «Armored Core» se estrena ahora en PlayStation 2 con un apartado técnico a la altura de la máquina y unas formidables posibilidades de juego. De nuevo son los gigantescos robots los encargados de demostrar el potencial de la consola.







A pesar de no ser un género excesivamente popular en nuestro país, los juegos de "mechas" parecen haber encontrado en PS 2 el sistema ideal pare ser albergados. Si el pasado mes alucinamos con el genial «Z.O.E», ahora son From Software los que se lucen con su último juego basado en estos colosos de metal. Sin embargo, la única similitud entre el título de Konami y este de Crave es la de contar con gigantescos robots o "mechas" como protagonistas, ya que mientras «Z.O.E» apuesta por un estilo muy arcade, el planteamiento de «AC2» es completamente diferente, a la par que mucho más complejo.

Al comenzar a jugar tendremos a nuestra disposición un robot muy básico. Con él nos las deberemos apañar para ir consiguiendo dinero o "créditos" con los que comprar nuevas piezas y convertirlo así en una autentica máquina de destrucción. La forma en la que deberemos adquirir y montar dichas piezas recuerda, con las lógicas diferencias, a lo visto en «Gran Turismo», sólo que aquí deberemos estar atentos a otros factores completamente diferentes como el exceso de calor o de sobrepeso. Si tenemos en cuenta que el número de estos artilugios asciende a más de 200, os daréis cuenta de que las posibilidades de modificación son considerables, logrando una gran variedad y que ninguna partida sea igual a la anterior.

COMBATIR PARA EQUIPARSE

Pero claro, antes de ponernos a montar como locos nuestro robot tendremos que conseguir esos preciados créditos, y para ello existen dos posibilidades. Por un lado está el modo Arena, en el que como si de un Beat`em up se tratara deberemos enfrentarnos a uno de los 50 robots manejados por la CPU en cualquiera de los siete escenarios a elegir. Como segunda posibilidad encontramos el modo principal del juego, con 35 variadísimas misiones en las que también seremos compensados económicamente según nuestra efectividad. A éstos dos excelentes modos hay que sumar un bien resuelto modo para dos jugadores que redondea unas posibilidades de juego enormes.

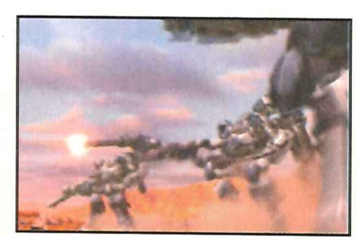
Pero toda ésta cantidad y variedad no significarían nada si no se contara con un adecuado sistema de control y, por suerte, una de las mejoras exclusivas introducidas en la versión PAL del juego es la implementación del control analógico, que se traduce en una excelente respuesta de los mechas.

Por desgracia, esta versión arrastra también los bordes negros en las partes superior e inferior de la pantalla, aunque ello no empaña un apartado gráfico sensacional, con unos gigantescos robots muy bien diseñados, una elevadísima velocidad y unos escenarios enormes y variados, aunque a veces abusen de la niebla y se muestren algo vacíos.

En definitiva, un gran juego que encandilará a todos los amantes de los "mechas".

David Alonso







⊙ Tipo: **Acción**
⊙ Compañía: **From Software**
⊙ Distribuidora: **Ubi Soft**
⊙ Precio: **9.995 ptas.**
⊙ Jugadores: **1 ó 2** (+13 años)
⊙ Idioma: **Inglés**

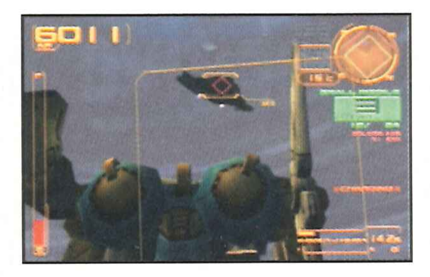
Crea para destruir







En la tienda compraremos nuevas piezas y potenciadores para el "mecha". Según las que elijamos, su apariencia y características cambiarán radicalmente. Después podremos darle una manita de pintura.





El modo para dos jugadores a pantalla partida se convierte en una gran opción para disfrutar del juego en compañía.



Objetivo a la vista



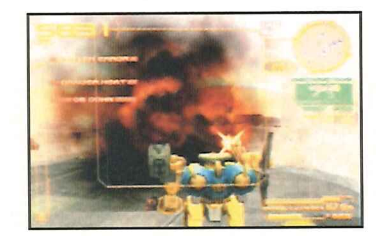


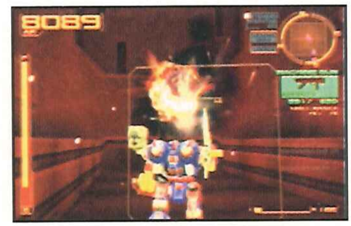


El modo misión consta de 35 fases en las que deberemos realizar todo tipo de tareas, desde proteger nuestra base hasta lanzarnos directamente al ataque contra las flotas de cazas enemigos. Al final de cada fase se nos resumirá nuestra actuación en un pequeño mapa. Si tenemos éxito se nos compensará en "créditos".

Dentro de este peculiar género, «Armored Core 2» se revela como un GRAN juego con enormes POSIBILIDADES.







Alternativas:

«Z.O.E» ofrece un mayor espectáculo, pero no alcanza las posibilidades de juego y la duración de «Armored Core 2».





Gráficos: 84

A unos escenarios y robots enormes hay que sumar una velocidad impresionante y unos efectos muy vistosos como los disparos o explosiones. Lástima del excesivo recorte de la pantalla de la versión Pal y de algunos ligeros defectos en determinadas fases.

Sonido: 80

La música pasa completamente desapercibida durante el desarrollo del juego dejando como protagonista absoluto a los efectos de sonido. Éstos, se valen de la potencia del chip de sonido de PS2 para mostrar una altísima calidad.

Jugabilidad: 85

El juego aprovecha todas las funciones analógicas del Dual Shock 2 para ofrecer un control excelente y muy intuitivo al que cuesta muy poco trabajo acostumbrarse.

Diversión: 87

Resulta casi imposible aburrirse: Gran variedad en su desarrollo, posibilidades de configuración del robot casi infinitas y una dificultad alta pero bastante ajustada.

Opinión:

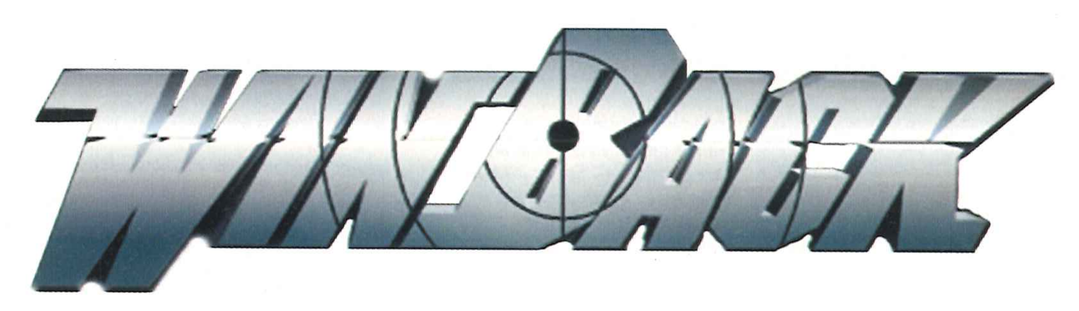
«Armored Core 2» nos ha sorprendido muy gratamente. Sus posibilidades de juego, unidas a un gran apartado técnico y a un excelente sistema de control, completan un título muy recomendable y que no defraudará a nadie. En cuanto a sí es mejor que «Z.O.E», la respuesta es bastante personal. El juego de Konami es más arcade y más vistoso, pero el que nos ocupa ofrece más posibilidades de juego y más duración.



Valoración 85

Un buen aperitivo antes de «MGS 2»

Los gobiernos no aprenden. No ha pasado ni un año desde la última vez que unos terroristas robaron un arma nuclear, y ya estamos otra vez en la misma situación. Aunque, pensándolo bien, puede ser interesante ver de nuevo a Jean-Luc en acción...





Por lo visto, las buenas críticas que recibió aquella aventura de acción y espionaje llamada «Winback» cuando apareció en N64 han animado a los chicos de Koei a convertirla a PS2. Y lo cierto es que, en su momento, fue un juego que aun contando con leves limitaciones a nivel técnico, nos gustó lo suficiente como para calificar la noticia de su conversión a PS2 como un gran acierto.

Para resumir, «WinBack» es una aventura de acción con tintes de espionaje, en la que un miembro de un cuerpo de operaciones especiales asalta un edificio tomado por terroristas. Como buen agente, dispone de todo un arsenal de armas y numerosos movimientos para lograr su objetivo, desde esconderse en las esquinas o andar a hurtadillas, hasta realizar piruetas para esquivar a los enemigos.

UNA VERSIÓN CASI EXACTA



Hasta aquí, todo correcto; sin embargo, nos ha extrañado encontrarnos con una versión sin cambios respecto a la que hace casi un año desarrolló Koei para N64. Los 31 niveles del juego, las localizaciones, los objetivos, los enemigos, prácticamente todo es igual. Ahora bien, sí que se nota una cierta evolución en el apartado técnico, pues los personajes están más detallados y las texturas son más nítidas; además, en los escenarios ya no se usa la molesta niebla. También se ha intentado mejorar la cámara, y ahora se nos permite girarla 360° con los botones L2 y R2 o el stick derecho, aunque si lo hacemos en movimiento o cerca de una pared, aún resulta algo molesta.

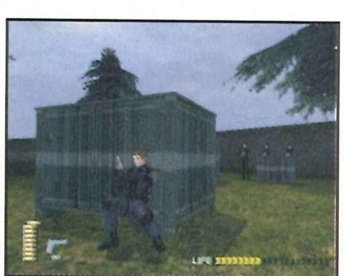
Por último, mencionar que aunque los modos multijugador han sido retocados con la posibilidad de añadir "bots", siguen sin convencer del todo.

Parece evidente que este juego, en un futuro próximo, no constituirá un rival demasiado duro para «Sons of Liberty», pero si tenemos en cuenta que se trata del primer título de este tipo que aparece para PS2, la verdad es que no deja de ser un juego muy emocionante y que puede acortar la espera a quienes ansiamos «MGS 2».

Roberto Ajenjo









- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Koei**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.900 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4** (+16 años)
- Idioma: **Inglés**

Acción a cuatro







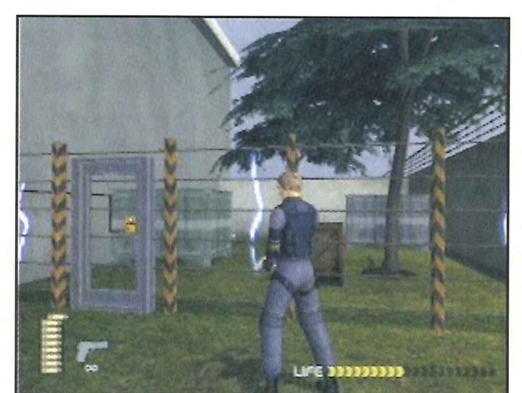


Los modos multijugador ahora permiten, además de jugar partidas por equipos de dos jugadores, incluir "bots" controlados por la máquina. De todos modos, los movimientos de infiltración siguen sin resultar muy aptos para el multijugador.

Aun sin incluir apenas CAMBIOS, el juego es tan ATRACTIVO como en N64.



La existencia de algunos accesos cerrados y rayos láser que nos impiden el paso nos obligarán a efectuar algunas tareas de investigación y búsqueda.





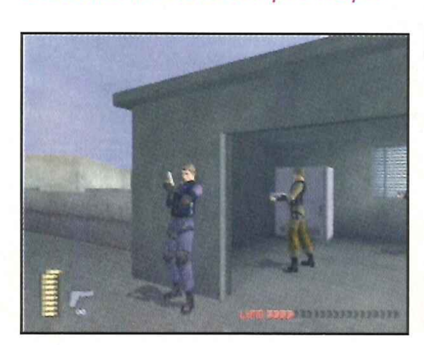
Hola, ya sé hablar...

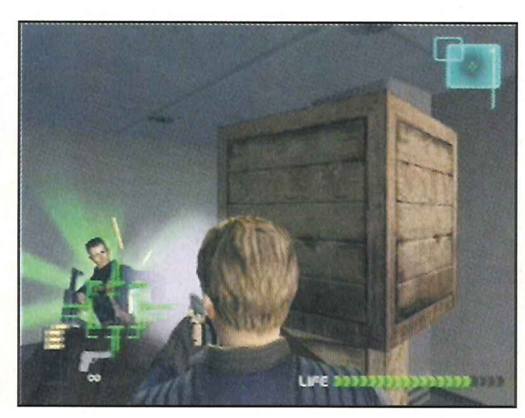




Las frecuentes escenas FMV que aparecen durante el juego han sido mejoradas con la inclusión de voces en los diálogos (en inglés), y animaciones faciales de bastante calidad.

Alternativas: *«Oni» es una buena opción, aunque teniendo en cuenta que en él prima un sentido más acusado de la estrategia, y la acción se centra en el cuerpo a cuerpo.*





En este juego, la importancia del sigilo al atacar al enemigo es muy alta, aunque más de una vez habrá que emplear la fuerza bruta.

Gráficos: 78

Aun contando con el aumento de la calidad de las texturas y la desaparición de la niebla, resultan demasiado parecidos a los de la versión de N64. En general son resultones, pero les falta un poco más de variedad y detalle.

Sonido: 83

Se han incluido voces en los diálogos, aunque en inglés; los efectos son muy realistas, y la música -que recuerda mucho a la de «Metal Gear»- consigue dotar de la tensión necesaria a los momentos importantes del juego.

Jugabilidad: 86

Tan dinámico y eficaz como en N64, una vez asimilados los controles el personaje se comporta como una prolongación de nuestras manos, realizando todo tipo de escaramuzas y movimientos de una forma totalmente intuitiva.

Diversión: 84

Aunque hubiéramos preferido encontrar alguna novedad más tangible, lo cierto es que no deja de resultar igual de emocionante y adictivo. Su duración y su dificultad son altas, y su desarrollo invita a seguir jugando durante horas.

Opinión:

La primera reacción al ver que la versión de «Winback» para PS2 era en un 95% igual a la de N64, fue la de decepción. Sin embargo, si tenemos en cuenta que este juego no apareció en PS, que se han mejorado algunos aspectos técnicos y que se ha mantenido intacta toda su capacidad de diversión, no merece la pena desacreditar este buen juego por esa razón.

Valoración 82

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Crave**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **7.995 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (TP)
- Idioma: **Inglés**

El deporte de moda



Si eres uno de esos pocos a los que los Reyes Magos no le trajeron un patinete las Navidades pasadas aún estás a tiempo de ponerte al día. Pantalones caídos, una gorra al revés y el discípulo "junior" de Tony Hawk son todo lo que necesitas, además de tu PlayStation, claro.

Ya lo hemos intentado sobre un skateboard y montados en bici, pero seguro que sobre un patinete la cosa resulta diferente ¿o no?. Ha tenido que ser Crave (también involucrada en los dos «Tony Hawk») quien se lleve el gato al agua con el primer, y suponemos que último, título inspirado en el juguete de mayor éxito del 2000, y consciente de que no podía arroparse bajo el mismo desarrollo, ha conseguido darle un nuevo aire más comercial, "para todos los públicos".

Tampoco resultaba demasiado complicado: personajes "superdeformed" que patinan sobre un escenario colorista se encargan de "quitarle hierro" al control más clásico del género, y un sencillo modo historia, cuya única recompensa es el rescate de nuevos patinadores, trata de restar el espíritu competitivo de los Hawk, Mirra o Hoffman. Eso sí, el resultado no difiere mucho de cualquiera de los anteriores, si no es por la complicación, algo menor, de los retos que conforman cada nivel.

Con todo, lo principal es que este nuevo representante del género continúa resultando terriblemente entretenido, especialmente gracias a unos (escasos) escenarios construídos con mucha imaginación y a un control irresistible, que además se cruza con animaciones del mejor nivel. Suficientes virtudes para sacar a «Freestyle Scooter» del cada vez más abultado grupo de imitadores y marcar un estilo de simulación más suave e igualmente divertido.

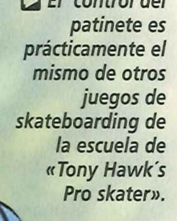
Aunque lo que, desde luego, resta calidad a su original planteamiento es la escasa duración del CD. El reducido catálogo de personajes (tan sólo 10) y las limitaciones propias de cada pista agotan muy pronto la profundidad del juego, que por otro lado acusa la falta de un editor y de nuevos modos multijugador. Así que si no habéis disfrutado todavía de «Tony Hawk», o quizá os resultó demasiado complejo, «Freestyle Scooter» es una propuesta simpática y entretenida con la que pasar un buen (aunque no demasiado largo) rato.



El último nivel está situado en una plataforma volante, donde nos enfrentamos al malvado robot que ha raptado a nuestros compañeros.







El control del patinete es prácticamente el mismo de otros juegos de skateboarding de la escuela de «Tony Hawk's Pro skater».







Gráficos: 68
Sonido: 88
Jugabilidad: 72
Diversión: 70

Opinión:

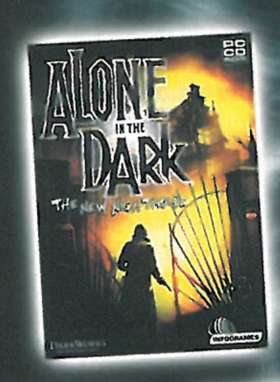
Sin mejoras técnicas de consideración, «FS» apuesta por desarrollo y estética desenfadados, alejados de otros juegos de patinaje, y tiene en la "fiebre del patinete" su mejor aliado. Enfocado a un público más joven, sólo su escasa duración empaña un buen sistema de control y mucha diversión.

Valoración 69

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

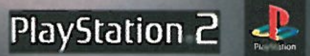
No hay nada seguro, excepto tu miedo....





















La apoteosis de la acción... offline

La versión para DC era magistral, y esta de PS2 no le va a la zaga técnicamente. Pero, ¿merece la pena sin el modo multijugador online? Cuestión de gustos.





Como ya sabréis por la versión de Dreamcast o de PC, «Quake III» se sustenta sobre la base de la acción pura, sin ningún tipo de historia que la apoye. Los disparos continuos y la adrenalina fluyendo a borbotones son los principios básicos de una lucha sin cuartel donde lo más importante es la rapidez y la inteligencia a la hora de eliminar a los enemigos. ¿Y a qué enemigos nos referimos? Pues a los miles que encontramos en los servidores de la opción multijugador online, como bien saben los usuarios de DC. Opción que, desgraciadamente, no posee por el momento PS2. Es justificable pensar por lo tanto que esta versión para la nueva consola de Sony ha perdido su principal aliciente, y es verdad: «Quake III» queda cojo sin modo online. Pero también es cierto que Bullfrog, enfrentado a la difícil tarea de sacar a flote un título que carece su principal atractivo, ha logrado salir bastante airoso del asunto.

TÉCNICAMENTE IMPECABLE

A nivel técnico, «Quake III» es prácticamente igual que la impresionante versión de DC, y tan sólo se le puede achacar que queda por debajo en cuanto a generación de luces en tiempo real y que corre a menor velocidad. Por lo demás, las diferencias son inapreciables. Además, se han diseñado cinco arenas exclusivas (sumando un total de 32) y se ha potenciado el modo de juego para un sólo jugador mediante la opción "Campaña". En ella tenemos que abrirnos paso en cinco niveles con cinco arenas cada uno, que van entrelazando los distintos tipos de reto que encontramos en los modos multijugador (Capturar la bandera, Deathmatch, Combates con una única arma, etc...). Por último, el multitap permite partidas multijugador hasta cuatro en la misma consola, pero esto supone un gasto adicional de dinero para comprar el periférico. O sea, que si queréis jugarlo en compañía, ya podéis preparar la hucha...

¿Merece la pena jugar a «Quake III» en estas condiciones? Dada la calidad del juego, la respuesta es que sí. Pero creemos que hubiera sido mejor esperar a que PS2 dispusiera de módem, y no nos explicamos las razones que, como en el caso de Unreal Tournament, han precipitado su salida. Es un juego con una calidad técnica apabullante, y desde luego recomendable si pensáis reuniros en casa de un colega a jugar. Si pensáis jugar solos, terminará aburriéndoos...

Rubén J. Navarro





Los escenarios siguen mostrando el prodigioso aspecto de la versión de DC, y se han incluido cinco exclusivos para PS2.

- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Bullfrog/ID**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4** **(+18 años)**
- Idioma: **Inglés**

Creando en solitario al gladiador perfecto





El modo Campaña es el modo para un jugador potenciado respecto a la versión de DC. En él podemos ir mejorando las habilidades de nuestro luchador.

Aunque impecable a nivel técnico, CARECE de juego ONLINE, lo que le limita en su capacidad de diversión.

Los ítems de armadura, energía y potencia extra que encontraremos en las arenas de batalla son nuestros únicos aliados en este durísimo juego.




Una muestra de los espectaculares efectos de luces y explosiones. Técnicamente es un juego excepcional.





Para sobrevivir hay que dominar el arte de las doce armas distintas que iremos recogiendo por los escenarios. Hay lanzagranadas, escopetas, rifles de plasma, cañones de rayos...

Multijugador, ma non troppo...







Este es el modo más importante, con el que le vais a sacar todo el partido. Con un multitap, podéis jugar hasta cuatro en la misma consola a pantalla partida, pero pese a ello se echan en falta las opciones online.



Alternativas: *Tenéis «Time Splitters», divertido pero corto, y desde luego «Unreal Tournament», que peca del mismo defecto de ausencia de juego online. Decidirse entre «UR» o «Quake III» es más una cuestión de gustos que de diferencia de calidad.*

Gráficos: 94
Casi tan bestiales como los de la versión de DC, que resulta algo superior en la iluminación, los reflejos y en la tasa de frames. Por lo demás, un sensacional trabajo de los grafistas de Bullfrog.

Sonido: 80
Dentro de un buen nivel general, ha perdido la música cañera y la variedad de efectos de sonido de la versión de DC, lo que le resta algo de efectividad. Las voces que nos informan de nuestra posición tampoco están dobladas.

Jugabilidad: 95
No se puede usar teclado ni ratón, pero no importa demasiado: su impecable control hará que no lo echéis demasiado en falta. Y resulta mucho más jugable con el Dual Shock 2 que con el pad de DC.

Diversión: 78
El modo en solitario se ha mejorado y resulta divertidísimo en multijugador (con multitap), pero la ausencia de modo online impide que el juego muestre su verdadera dimensión. Además, los tiempos de carga son muy elevados.

Opinión:
Como en el caso de «Unreal Tournament», seguimos sin entender cómo PS2 recibe un título originalmente pensado para el juego online sin que la consola tenga todavía las capacidades adecuadas. No obstante, aunque se queda cojo, su altísima calidad técnica demuestra el cuidado puesto en su desarrollo, y resulta muy divertido si disponéis de un multitap. En solitario, pese a las mejoras, acabará por aburriros en poco tiempo.

Valoración 80

Otros lanzamientos

Championship Motocross 2001



THQ — VELOCIDAD
7.490 PTAS — TP

Cualquier repartidor de pizzas sabe lo que se siente a los mandos de unas motos tan flojas técnicamente como estas. Y es que los chicos de THQ nos traen cada temporada un nuevo color para el menú de opciones y poco más.

Es entretenido ver cómo caen los rivales. El resto, mejor olvidadlo.



El libro de la selva



UBI SOFT — MUSICAL
9.995 PTAS. — TP

Los animales de Disney siguen demostrando que si hay algo que no les falta es ritmo, porque en lo demás no ponen demasiado interés. Ni por modos de juego (donde sólo han ganado el desafío de Lou Bega), ni por un apartado gráfico por debajo de lo acostumbrado, consigue esta conversión de PS2 superar al CD que nos entretuvo en PlayStation. Eso sí, la diversión de jugar con la alfombrilla (y un par de amigos patosos) sigue sin tener igual en los 128 bits.

Un juego para los más fiesteros que no teman hacer el ridículo. Aunque ande escaso de opciones y sea casi imprescindible la alfombrilla, os molará.



Aliens: Thanatos Encounter



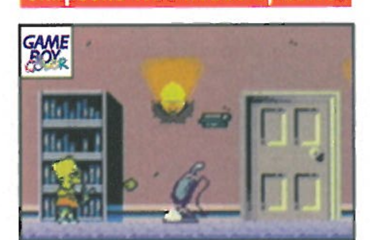
THQ — SHOOT'EM UP
5.990 PTAS. — +13

¿Dónde está Ripley? La necesitamos para poner orden en un juego que no hace honor a su nombre. Aparecen unos "moñigos" que dicen ser aliens, nuestro marine da risa y no hay nada de acción. Un fiasco total. ¡Arrggg!

Si tienes un lanzallamas, nada de aliens: quema el cartucho.



Simpsons Tree House of Horror



THQ — PLATAFORMAS
5.990 PTAS. — TP

Bart, Bart... Pero con lo divertido que eres en la tele, ¿cómo has acabado en este juego? Tienes que recorrer una casa encantada puesta sobre un árbol (¿?) y pelear contra el mobiliario, pero te mueves lento y cuesta controlarte.

El cebo de los Simpsons no debe haceros picar en algo aburrido.



Super Bombad Racing



LUCASARTS — VELOCIDAD
9.990 PTAS. — TP

La fuerza no acompaña a este título de "carreras locas". Sólo los más pequeños disfrutarán con el aspecto "superdeformed" de los personajes de Star Wars. Eso sí, cuenta con muchos modos y circuitos hasta 4 jugadores.

Después de esto, se entiende mejor lo de "carreras de vainas"...



Spongebob: Lost Spatula



THQ — SHOOT'EM UP
5.990 PTAS. — TP

Este juego de protagonista espongiforme no tiene nada que ver con las vacas locas, pero os puede convertir en idems intentando encontrarle algún punto positivo. Gráficos toscos y jugabilidad nula.

¿Dónde está la gracia de buscar una espátula con una esponja?



HBO Boxing



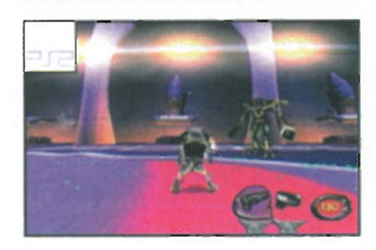
ACCLAIM — DEPORTIVO
4.990 PTAS — +13

El primer simulador de boxeo de Acclaim está contra las cuerdas por culpa de la lentitud de sus combates, aunque un apartado gráfico digno y un original sistema de control logran evitar el K.O. técnico.

Pega algún derechazo que otro, pero no tantos como K.O. Kings.



MDK 2 Armageddon



Bioware — SHOOT'EM UP
9.990 PTAS. — +13

No sabemos si el "apellido" le viene por actualizar esta conversión "pixel perfect" de Dreamcast a PS2. Ninguna novedad, misma dificultad inhumana, y mismo control impreciso, pero muy largo y ciertamente original.

Como todos los hijos de Shiny, sólo para un público "especial"



Heroes of Might & Magic 2



3DO — ESTRATEGIA
5.990 PTAS. — +13

Caballeros enfundados en brillantes armaduras, magos, elfos... Todos ellos reclutanto ejércitos, consiguiendo tesoros y enfrentándose entre sí en combates por turnos como en la primera parte. Eso sí, siguen hablando inglés que no veas y el juego es aún más complicado porque se le han metido más opciones. Y con el número de escenarios que tiene puedes seguir jugando cuando lleves bastón... Vamos, que si te gusta la estrategia, genial, pero si no, ignora este cartucho.

El mejor juego de estrategia de GB para el que sepa inglés y le gusten las complicaciones. Pero sólo para ellos, si no ni os acerquéis a él, ¿eh?



Warriors of Might and Magic



3DO — ACCIÓN
8.990 PTAS — +13

El mito y la magia serán lo único que consigan atraeros hasta este juego de 3DO. Sus mejores virtudes, el doblaje al castellano y su utilidad como frisbee para la playa, incapaces de ocultar un desarrollo aburrido.

Su apartado técnico es tan oscuro como la época que recrea.





¡Project Justice lleva al límite tus habilidades en la lucha tridimensional por equipos!
PROJECT JUSTICE
RIVAL SCHOOLS 2
¡Demuestra de qué es capaz tu Dreamcast!
CAPCOM
Dreamcast
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

Otros lanzamientos

Hormigaz Racing



■ EA ■ VELOCIDAD
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Jueguecillo de carreras bastante flojete cuyo principal (y único) atractivo son los personajes simpaticones de la película. Los gráficos son coloristas, sí, pero el control va a pedales y marea.

Las hormigas son muy trabajadoras, pero esto de correr...




Rumble Racing



■ EA ■ VELOCIDAD
■ 9.990 PTAS. ■ TP

Apoyado en el estilo de arcades de conducción tipo Rush, consigue entretener, sin sobresalir en ninguno de sus apartados técnicos. Eso sí, encierra modos, coches y circuitos para rato. Divertidillo sin más.

Técnicamente mejorable, pero es variado y puede valerte por ahora.



Aqua GT



■ TAKE 2 ■ VELOCIDAD
■ 8.490 PTAS. ■ TP

Velocidad arcade con el atractivo del trasfondo acuático. Al igual que el de PS, no destaca en ningún aspecto concreto, pero entretiene sin problemas gracias a un control sencillo. Para novatos de la velocidad.

Tan arcade, tan arcade, que no es apto para los expertos velocistas.



Rugby



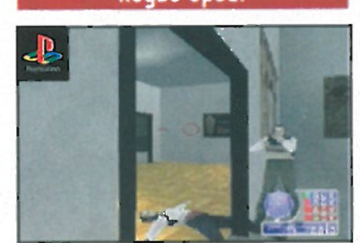
■ EA ■ DEPORTIVO
■ 9.990 PTAS ■ TP

Para los apasionados de este deporte (que los hay) el juego puede ser la reoca, pero el ciudadano medio no se entera de nada, ya que la cámara se aleja mucho, y si encima no tienes ni idea de rugby...

La gente interesada en el Rugby en este país no tiene otra opción.



Rogue Spear



■ UBI SOFT ■ ESTRATEGIA
■ ND ■ +16

La saga Rainbow Six no levanta cabeza ni lo hará mientras tenga que cargar para cambiar de arma (de verdad). Para colmo, los gráficos no podrían ser más mediocres. El género de la estrategia no merece este juego.

Agentes secretos de pacotilla se dan la mano en un juego malo.



102 Dálmatas cachorros ...



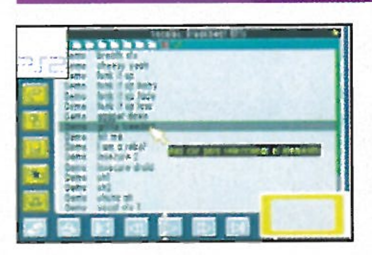
■ EIDOS ■ AVENTURA
■ ND ■ TP

Cachorrillos rescatándose los unos a los otros en un ambiente idílico y tal... Pues eso, producto plataformero Disney de dudosa calidad que seguramente sólo sabrán aprovechar los más pequeños de la jauría.

Digo yo que, aprovechando la peli, podíamos sacar un juego, ¿no? No.



MTV Music Generator 2



■ CODEMASTERS ■ MUSICAL
■ ND ■ TP

Realmente no te puedes hacer una idea de las cositas que se llegan a realizar con este programa. Como ya habrás averiguado, no es un juego como tal, sino un editor de canciones que te permite crear tus propias composiciones sin tener ni puñetera idea de música. Aunque el interfaz asuste un poco al principio, en cuanto aprendas a manejarlo podrás componer tus canciones y vídeos con facilidad. Y lo bueno es la libertad de estilos que ofrece, para que no te canses.

Los aspirantes a compositor tienen dos opciones: meterse veinte años en un conservatorio o probar con MTV Music, mucho más rentable y directo.



Flipper & Lopaka



■ UBI SOFT ■ PLATAFORMAS
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Tras «El libro de la Selva», los chicos Ubi contraatacan con otro plataformas de buena factura con el colorido de escenarios al que nos tienen acostumbrados. No hay más misterio: saltos, ítems, algún que otro puzzle y, eso sí, unas divertidas fases submarinas con delfines como protagonistas. Por lo demás, sin llegar a la altura de Rayman, Papirus o el mencionado juego de Mowgli, es un plataformas muy aceptable recomendado para los seres diminutos que pueblan la casa.

Aunque Flipper se deje robar protagonismo por Lopaka, os podemos asegurar que os va a gustar este juego. No es genial, pero entretiene bastante .



Buzz Lightyear...



■ ACTIVISION ■ VELOCIDAD
■ 7.490 PTAS ■ TP

Extraña mezcla de géneros en la que primero debemos ganar en una carrera a un enemigo y después enfrentarnos a él (¿y para eso llegamos antes?). Simplón, repetitivo, pero adecuado para la edad infantil.

Facilón y repetitivo, pero bonito. Los chavales lo apreciarán.



All star baseball 2002



■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO
■ 9.990 PTAS ■ TP

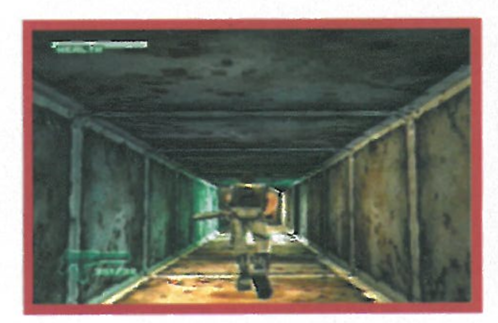
Con el interés que ha despertado siempre aquí el deporte del bate (ejem) suponemos que no podemos apreciar como es debido el inmenso placer de jugar con nuestras estrellas. Bien realizado para el que le guste...

Si te gusta el baseball, te vale. Tampoco hay mucho donde elegir.



Los recomendados

PLAYSTATION



C-12 RESISTENCIA FINAL. Sony nos ha vuelto a realizar otra demostración de como hacer un gran juego de acción. Imprescindible en su género.

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. C-12 Resistencia Final

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS PRO EVOLUTION 2
3. Esto es fútbol 2

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3



THEME PARK WORLD.

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR



METAL GEAR SOLID.

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001
3. I. Track & Field II

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars



GRAN TURISMO 2.

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

DREAMCAST



SKIES OF ARCADIA. Si el mes pasado fue «Grandia II» esta vez le toca a esta sensacional aventura elevar el nivel del RPG en DC a lo más alto.

ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi
3. Super Runabout

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. MSR: Metropolis SR
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

SHOOT'EM UP
1. Quake III

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2

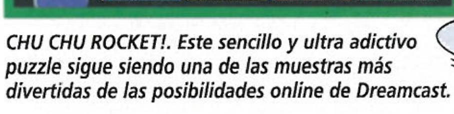
AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Resident E. 3 Nemesis

SOUL CALIBUR.

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

VARIOS
1. Chu Chu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS



CHU CHU ROCKET!. Este sencillo y ultra adictivo puzzle sigue siendo una de las muestras más divertidas de las posibilidades online de Dreamcast.

GAME BOY

DONKEY KONG COUNTRY. Con permiso de los Pokémon, este gorila sigue siendo nuestro preferido en la redacción, y también en las listas de ventas.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Cannon Fodder

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

MARIO TENNIS.

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Tomb Raider
2. Mission: Impossible
3. Quest for Camelot (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Oro y Plata
3. Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

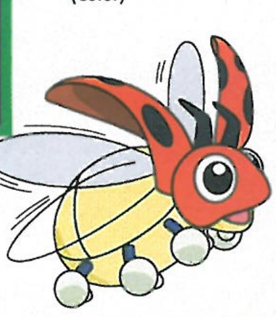
LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Trading Card
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON ORO Y PLATA
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER



POKEMON ORO Y PLATA





NINTENDO 64



MARIO TENNIS. La presencia del fontanero en la actualidad de esta consola es inevitable. A la espera de su «Paper Mario», sigue dándole a la raqueta.

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 I. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Tooie
3 Donkey Kong 64

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Puzzle League

Imprescindibles
- BANJO-TOOIE
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



ZELDA: MAJORA'S MASK. Desde hace meses, la segunda aventura de Link en N64 sigue instalada en lo más alto de las listas de ventas de esta consola.

PS2

UNREAL TOURNAMENT. Aunque todavía no existen las opciones online en PS 2, estamos ante uno de los mejores shoot'em ups de la historia.

SHOOT'EM UP
1 Unreal Tournament

LUCHA
1 Tekken Tag Tournament
2 Dead or Alive Hardcore
3 Kengo



KENGO. Alejándose de los cánones del género, este juego de lucha es toda una sorpresa.

ACCIÓN
1 Zone of The Enders
2 Oni
3 Dynasty Warriors

VELOCIDAD
1 Ridge Racer V
2 Moto GP

PLATAFORMAS
1 Rayman Revolution

ESTRATEGIA
1 Kessen

DEPORTIVOS
1 NBA 2001
2 KO Kings 2001

FÚTBOL
1 ISS
2 FIFA 2001

VARIOS
1 Sky Odyssey

SKY ODYSSEY. Sony nos invita a descubrir un género inexplorado, el de la simulación de vuelo..

Imprescindibles
- FIFA 2001
- ISS UMBRO
- KESSEN
- RAYMAN REVOLUTION
- RIDGE RACER V.
- TEKKEN TT
- UNREAL TOURNAMENT
- ZONE OF THE ENDERS

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: Si os va la acción tipo «Syphon Filter», tenéis con **«C-12 Resistencia final»** una cita ineludible. Tampoco descartéis **«Evil Dead»** si lo vuestro son los "survival horror"

NINTENDO 64: A falta de lanzamientos para este mes, echar un vistazo a Players Choice como **«Goldeneye»** o **«Mario Kart»**.

GAME BOY: Si os gusta la estrategia y sabéis inglés, probad **«Heroes of M&M»**

DREAMCAST: Los fans del rol están de enhorabuena: otro titulazo al canto, **«Skies of Arcadia»** .

PLAYSTATION 2: Tres opciones muy variadas: **«Sky Odyssey»**, **«Unreal Tournament»** y **«Kengo»**.



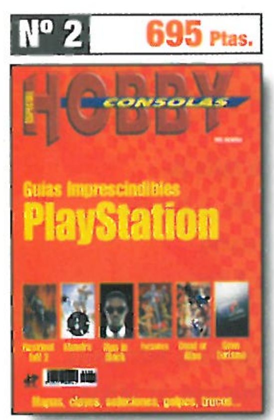
KENGO

UNREAL TOURNAMENT

Guías Totales

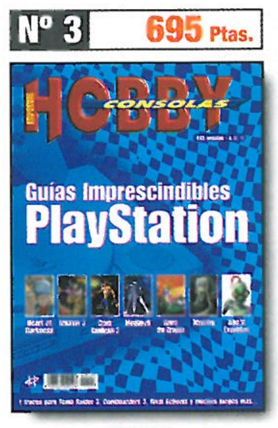
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
FORSAKEN
MEN IN BLACK
ALUNDRA
DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



TEKKEN 3
HEART OF DARKNESS
MEDIEVIL
CRASH BANDICOOT 3
TENCHU
ABE'S EXODDUS
SPYRO THE DRAGON

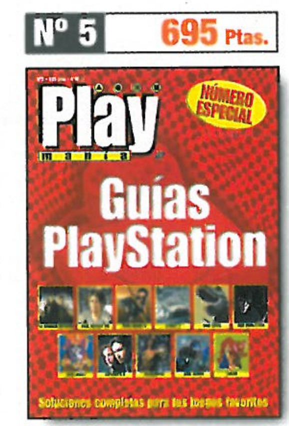
Nº 4 695 Ptas.



METAL GEAR SOLID
SYPHON FILTER
SILENT HILL
DRIVER
TOMB RAIDER III

NEED FOR SPEED IV
FIFA '99
RIDGE RACER TYPE 4
BICHOS

Nº 5 695 Ptas.



FINAL FANTASY VIII
LA AMENAZA FANTASMA
TOMB RAIDER IV
DINO CRISIS
SOUL REAVER
SHADOWMAN

DISC WORLD NOIR
EXPEDIENTE X
TARZÁN
BUGS BUNNY: LOST IN TIME
V-RALLY 2

Nº 6 695 Ptas.



SYPHON FILTER 2
FEAR EFFECT
TOY STORY 2
RESIDENT EVIL 3
GRAN TURISMO 2

ISS PRO EVOLUTION
APE ESCAPE
THEME PARK WORLD
CRASH BANDICOOT 3
SPYRO 2

Nº 7 695 Ptas.



GEX: DEEP COVER GECKO
JEDI POWER BATTLES
F1 2000
A SANGRE FRÍA
HARD EDGE
HEART OF DARKNESS
FIFA 2000

DARKSTALKERS 3
MEDIEVIL 2
WILD ARMS
COLIN MCRAE
GRANDIA
AXTERIX
JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 8 695 Ptas.



SYDNEY 2000
FARASITE EVE II
RAYMAN 2
VAGRANT STORY
TONY HAWK'S 2
SPIDERMAN

TENCHU 2
COLIN Mc RAE RALLY 2.0
KOUDELKA
TOMBI! 2
CHASE THE EXPRESS

Nº 9 695 Ptas.



ALUNDRA 2
DRÁCULA RESURRECCIÓN
AZTECAS
ESTO ES FÚTBOL 2
DRIVER 2
FRONT MISSION 3
GALERIANS

JACKIE CHAN STUNTMASTER
FIFA 2001
MUPPET MONSTER ADVENTURE
SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
NIGHTMARE REATURES 2

Nº 10 695 Ptas.

DINO CRISIS 2
EL DORADO
METAL GEAR SOLID
AMENAZA FANTASMA
TOMB RAIDER CHRONICLES
DINOSAURIO

ALIEN RESURRECIÓN
TOCA WORLD
TOURING CARS
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
MEDAL OF HONOR

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14h. o de 15h. a 18h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

HOBBY PRESS

- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 8), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 9), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 10), por 695 Ptas*

(*) Gastos de envío 400Ptas.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

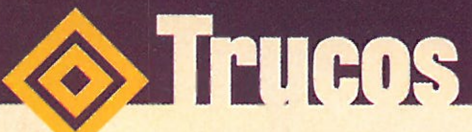
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

ESPECIAL

Trucos

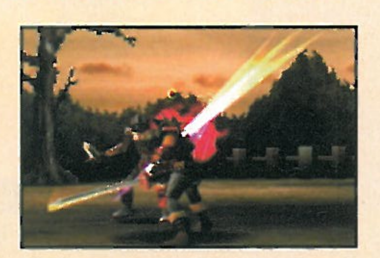
TODOS LOS TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS DEL MOMENTO



THE LEGEND OF DRAGOON

Sony sorprendió a propios y extraños con un excelente juego de rol que nada tiene que envidiar a los «Final Fantasy», y que también encierra interesantes secretos en su desarrollo.









REGATEO POR UNA BOTELLA DE AGUA

En el mercado de la ciudad de Lohan podemos conseguir una botella vacía de manos de un codicioso mercader. La solución pasa por continuar bajando los precios hasta que nos haga una oferta de 100g. Si seleccionamos nuestra segunda opción, el mercader nos regalará graciosamente el recipiente.





LAS TRAMPAS DEL TEMPLO DRAGONI

Una de las primeras dificultades a las que Dart se enfrenta en el primer CD es la entrada al templo Dragoni. En primer lugar tenemos que introducir una clave numérica para no ser expulsados en una vagoneta, cuya combinación es 352. Hecho esto, nos enfrentamos a unas escaleras vigiladas por dos estatuas de piedra y oro. La solución es mantener la dirección de la estatua de oro y girar el rostro de la de piedra hacia la izquierda.

EL ESPÍRITU DEL DRAGOON DE PLATA



Después de descubrir que Shirley no tiene la planta Dragoni, Dart tendrá que enfrentarse en combate con ella si quiere conseguir el espíritu Dragoon que salve a Shana. Sin embargo el único modo de vencer en este enfrentamiento es mantenerse a cubierto hasta que comience a preguntarnos. Sólo acertando la respuesta correcta conseguiremos el ansiado amuleto.

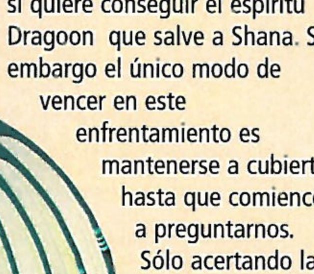
Pregunta 1: Dart, Lavitz, ¿por qué lucháis?
Respuesta correcta: Para proteger a los que amamos
P2: Dart, estuve esperando ¿por qué te fuiste sin decir una palabra?
R: Para perseguir al monstruo negro
P3: Dart, ¿qué vas a hacer cuando encuentres al monstruo negro?
R: Por supuesto, vengarme
P4: Por favor, olvida la venganza y permanece conmigo. ¿El monstruo negro o yo, Dart?
R: Shana
P5: ¡Lavitz, qué haces aquí, olvida a Shana y vuelve!
R: Ese no eres tú
P6: ¡Lavitz! ¿Estás desobedeciendo mis órdenes? ¿Prefiriendo una a muchos?
R: Shana me necesita
P7: Dart, el avance te dará tanto la verdad como otros juicios, ¿y todavía quieres ir?
R: No me importa, iré
P8: Lavitz, ¿Quién es la persona más importante a la que proteger?
R: Mi madre
P9: Te lo pregunto, ¿qué significa la vida para ti?
R: Nunca he pensado sobre ello.

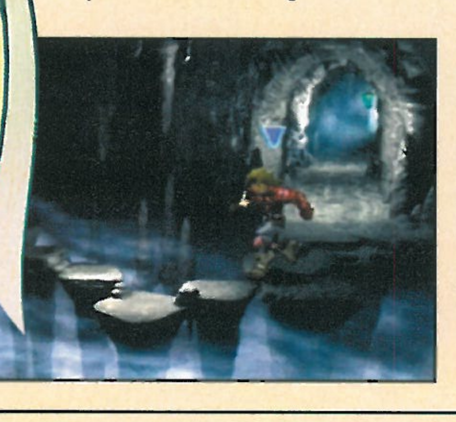
MÁS SALUD POR TURNO

Si equipamos el casco del Dragón junto a un anillo de terapia, podemos lograr que nuestros puntos de vida crezcan un 50% más, que se irán recuperando a un ritmo del 10% por turno.

EL ESCUDO MATERIAL

Este poderoso ítem está en el primer disco, inmediatamente después del segundo combate

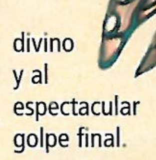














contra Kongol. A la derecha de la entrada de la cámara de Doel se encuentra oculta una caja bajo uno de los pilares del final de la rampa, y dentro de esta caja se halla el escudo material, que tiene la capacidad de proteger a un personaje de tres ataques físicos y además se puede reutilizar.

EL DESAFÍO OCULTO

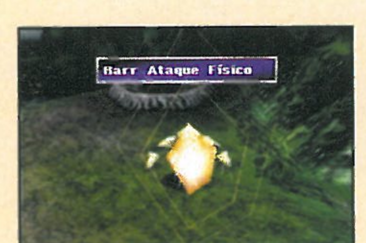
A lo largo del tercer CD, después de derrotar a Lloyd y conseguir los tres objetos lunares, regresa al punto de guarda y utiliza los teletransportadores. Cuando llegues a una nueva localización con tres puertas y una isla flotante, dirígete hacia ella y verás como se precipita al vacío. Terminarás en una cámara subterránea en la que podrás enfrentarte al hechicero de 11.000 años, que te atacará con hasta tres ataques mágicos por turno.

EL COMBATE FINAL

El último enfrentamiento contra Mev Frama tiene tres fases. En la primera transformación nuestro objetivo es acabar con sus tentáculos para evitar grandes daños y después concentrarnos en el centro del monstruo. Cuando nuestro equipo se encuentre en dificultades podemos transformar a Miranda en Dragoon para curarnos, aunque debemos reservar la habilidad Dragoon de Dart para más tarde. El movimiento mágico de Dragoon de Kongol (aprendido en nivel 5) bastará para pasar al siguiente nivel.

En la cuarta generación, nos volvemos a enfrentar a un ser de más de 10.000 puntos de salud, al que tendremos que atacar con todo lo que esté a nuestro alcance, aunque conservando todavía la transformación de Dart. Mucho cuidado con la explosión de Mev, que puede acabar de golpe con todos nuestros personajes.

Por fin, con el enemigo de sexta generación, llega el momento de transformar a Dart y utilizar en dos ocasiones consecutivas su ataque mágico (si es que hemos acumulado más de 100 puntos mágicos). Cuando consigamos acabar con él (aunque sea con ayuda de Miranda) asistiremos a la transformación en Dragoon divino y al espectacular golpe final.



EXPERIENCIA EN POCO TIEMPO

En el bosque que hay junto a Seles, dirigíos a la zona en la que hay un comerciante junto a unas pequeñas criaturas con forma de conejo. Si dais unas cuantas vueltas alrededor aparecerán enemigos débiles y muy numerosos, el mejor modo de ganar unos puntos de experiencia extra.

Otro modo de mejorar nuestras habilidades es enfrentarse a enemigos que utilicen un ataque de barrera física. Sin necesidad de eliminar al enemigo, basta con esperar a que ejecute su ataque por segunda vez, y así habremos mejorado nuestras características.



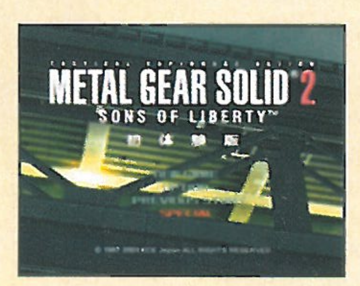


METAL GEAR 2 DEMO

Konami nos ha hecho más llevadera la espera con una sensacional demo. Con estos trucos vas a poder sacarle todo el jugo que esconde.

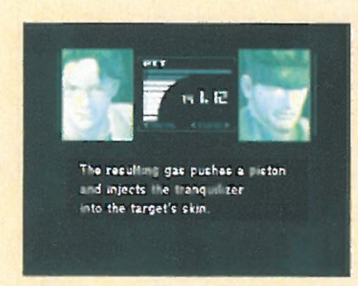
EL MENU DE OPCIONES

No, no os vamos a descubrir una nueva opción (por lo menos en la demo), pero sí que podéis cambiar la vista del puente que se ve al fondo moviendo el stick derecho. Es un detalle curiosete.



¡VAYA CARA!

Cuando estés hablando con Otakon por el Codec, puedes mover los dos sticks para verles mejor la jeta a los dos. ¡Incluso puedes hacer que están peleados poniendo las caras enfrentadas e inventándote tú mismo diálogos de culebrón!



SOLDADOS DORMILONES

Normalmente, transcurrido un tiempo desde que golpeamos a un soldado enemigo, éste vuelve a levantarse. Pero si en vez de dejarlos en el suelo los introduces en un armario, parece que se encuentran tan calentitos que no tienen prisa por volver a sus tareas de vigilancia y no se despiertan. Una buena manera de librarte de un soldado "pesao".

¡QUÉ TONTOS SON ESTOS GUARDIAS!

Bueno, la verdad es que son más listos de lo que parece, pero puedes provocar una situación muy divertida si noqueas a un guardia, lo arrastras hasta la zona de patrulla de otro, y te ocultas en un sitio desde donde puedas verlos en primera persona. Cuando el otro guardia encuentre al que has "colocao", comenzará a zarandearlo para hacer que despierte. Si te ha gustado, prueba a hacer lo mismo con varios soldados. ¡Imagínate la que se monta con todos dándole al pobre dormilón!



¡MPHFFF! ¡HOMBRES...!

Abre uno de los armarios decorados con un póster de una chica y atrae un guardia hacia él. Procura sacarle ventaja y entrar corriendo en el armario de al lado. Verás cómo el guardia en lugar de dedicarse a buscarte se entretienen mirando el póster.

OTAKON ENFADADO

Tu misión es muy clara, Snake, así que Otakon no va a aceptar que te tires mucho tiempo mirando (y algo más) a la chica del póster. Si te pilla, te echará la bronca.





¡HOMBRE AL AGUA!

Este truco causa furor entre los que ya se han jugado la demo doscientas veces y siguen encontrándole detalles, algunos bastante "agresivos", como éste. Se trata de aturdir a un guardia con la Beretta M9 y arrastrarlo hasta cualquiera de los contenedores de basura del barco. ¿Imaginas lo que viene a continuación? Pues efectivamente, lo tiramos al agua por el contenedor.

ESTE SNAKE ES INCORREGIBLE...

Nos quejábamos del comportamiento de los guardias con los pósters de las chicas, pero Solid Snake no les va a la zaga. Colócate con la espalda pegada a uno de los pósters y pulsa sobre él como si quisieras hacer ruido para atraer a los guardias. Veréis qué pillo es este Snake y el "ruidito" que hace. Otra variante es meterte dentro del armario, cerrar la puerta y pulsar R1 contra el póster. ¡Snake, contrólate por favor!

RECUPERAR VIDA SIN RACIONES

Si en algún momento estás muy herido y no tienes ninguna ración a mano, puedes tirarte al suelo y esperar un poco de tiempo. Poco a poco irás recuperando las fuerzas sin ningún problema y ¡a seguir peleando!

PERO NO SEAS TORPE, HOMBRE

Ya conocemos las "virtudes" de los armarios, pero hay otro truco que puedes probar: colócate frente a uno, y en lugar de abrirlo, pégale puñetazos. Si te has situado bien, la puerta se le caerá encima a Snake y lo dejará aturdido. ¡Por Dios, a ras!

DIVIÉRTETE CON LOS CUBITOS

Siguiendo con los "entretenimientos", puedes pasarte un rato agradable disparando a la cubitera que hay en el bar, y después disparar también a los cubitos. Otra curiosidad es que si no les disparas y los dejas un rato, se derretirán. ¡Más realismo imposible!

TODO ES "DISPARABLE"

¿Te gusta estropear el mobiliario del barco y encima sacar provecho del asunto? Pues prueba a disparar a los extintores y las tuberías que hay en los pasillos hacia los camarotes, porque al hacerlo soltarán gases que impedirán que los enemigos puedan verte bien. También puedes divertirte disparando al monitor de plasma, o a las revistas que hay cerca del bar, o a los melones y bolsas de harina del almacén. ¡Yippiii! ¿Quién dijo que hacer de espía no era divertido?

ZONE OF THE ENDERS

El juego de mechas que Hideo Kojima ha desarrollado para PlayStation 2 también guarda algunas sorpresas escondidas.

A LOS MANDOS DEL RAPTOR

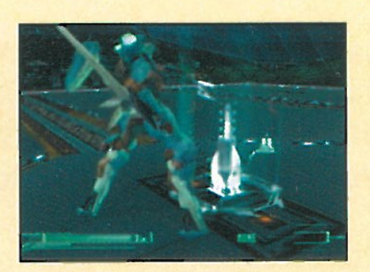
La parte más complicada de ZOE llega cuando intentamos destruir los dispositivos EPS que nos impiden acceder a cualquier parte de la colonia. Nuestra primera misión es hacernos con un programa de control para el Raptor (un mecha sin tripulación que puede atravesar sin problemas el campo de fuerza), para lo que debemos infiltrarnos en los túneles subterráneos de EPS1. Después de haber conseguido el password en Town 1, sólo es necesario alcanzar el servidor y "descargar" a nuestra máquina el programa de mando. Entonces debemos cambiar de área hasta Town 2 y registrar cuidadosamente los restos del combate, porque entre ellos se encuentran dos robots abandonados. Sólo uno es útil para nuestra misión, el de nivel 4, que una vez poseído es inmediatamente trasladado a EPS 2, y puede llegar hasta el centro de control sin ser detectado.

LA BATALLA EN PARK 1



Este es uno de los enemigos más poderosos del juego: de hecho resulta imposible derrotarlo en primera instancia, así que en cuanto aparezca frente a vosotros salid de la zona lo más rápido que podáis. Para acabar con él primero necesitamos los sistemas de detención de láser situados en Factory 2 y EPS 2.

En el enfrentamiento, Tyrant adquirirá varias formas, además de un blindaje que le protege de nuestros ataques cuerpo a cuerpo, por lo que lo más aconsejable es lanzarle nuestros disparos especiales y ser generosos con el gauntlet. En cuanto cambie de forma, bastará con evitar sus cargas y continuar castigándole cuando se detenga para apuntar hacia nuestro mecha.











LOS RANGOS



En el juego normal, el rango depende del nivel de dificultad escogido, de modo que sólo es posible acabar ZOE con un nivel A, si jugamos en modo "hard" o "very hard", donde también se puede conseguir una clasificación especial "S". En las misiones de rescate la clasificación depende de los bajas y los daños causados. Sin bajas y con menos del 10% de daños, alcanzaremos la máxima puntuación, mientras que los niveles B corresponden a más del 10% de daños y menos del 100% de rescates respectivamente. Si hemos eliminado a la población por completo, obtendremos un rango "E".



EL MODO VERSUS

Cuando terminamos el juego por primera vez podemos acceder a un nuevo modo de combate "uno contra uno" para dos jugadores. La primera vez, con 5 mechas, y la mayor parte de los escenarios disponibles, y la segunda vez que lo hagamos, con dos nuevas máquinas y el resto de niveles del DVD.

MÚSICA ALTERNATIVA

Una vez que hayamos completado el juego, y siempre que nuestro rango en las 5 misiones de rescate sea "A", podemos acceder a la secuencia de títulos de crédito con un tema musical inédito.

COMENTARIOS SOBRE LA PUNTUACIÓN

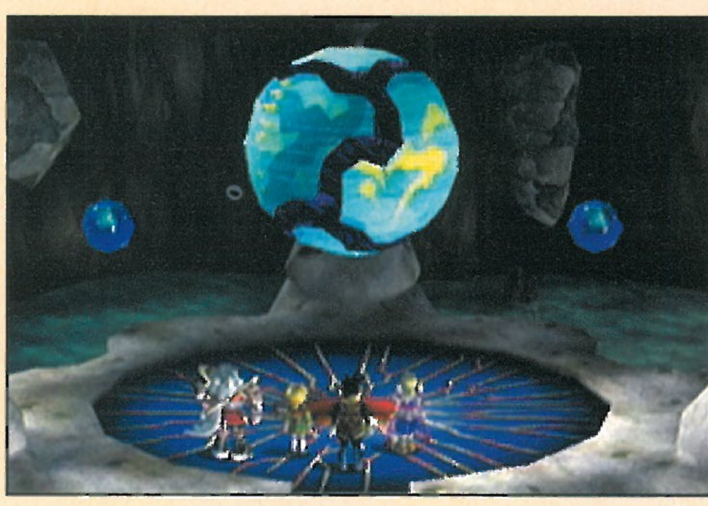
Ya completado el juego, y siempre que lo hayamos conseguido con un nivel "B" o superior, uno de los personajes hará un comentario sobre nuestra partida. Si conseguimos un nivel "B", será Leo quien nos dedique unas palabras. Ada hará lo propio con "A", y Celphis en grado "S".





GRANDIA II

La segunda entrega de una de las mejores sagas de RPG's le ha alegrado la vida a los afortunados usuarios de Dreamcast. Si eres uno de ellos, seguro que aprecias estos truquillos...



CONSEJOS PARA TRIUNFAR

«Grandia II» no es un juego excesivamente difícil en lo que se refiere a la resolución de puzzles (los más expertos dirían que es insultantemente fácil) pero los combates y la "supervivencia general" son harina de otro costal. Vamos a repasarlos un poco:

• Debido al sistema de barras de los combates, la rapidez acaba siendo el aspecto más importante de un personaje. Por ello es necesario que potencies todo lo que puedas este parámetro, ya sea con ítems de un solo uso, con algún equipo (normalmente botas) que la aumente o con las habilidades de los Skill Books.

• No distribuyas demasiado las Special Coins entre muchos ataques especiales, mejor concéntrate potenciando una al máximo. En general son más útiles los que causan daño a todos los enemigos (Starving Tongue, White Apocalypse y Fallen Wings).

• Cuando equipes a tus personajes con los Mana Eggs ten en cuenta que condicionan su situación en la batalla. Por ejemplo, el Holy Egg no proporciona magias ofensivas pero sí curativas, así que ese personaje debería ser tu sanador mientras lo lleve. Resumiendo, no equipes a Mareg con Holy Egg ni a Elena con Chaos Egg.

• La auténtica clave de este juego no está en las impresionantes magias ni en los brutales ataques especiales, sino en el ataque más sencillo, el critical. Combinándolo de forma adecuada podéis conseguir que un enemigo poderoso realice ¡la mitad de ataques! Evidentemente no vais a matar al cuerpo de Valmar a base de estos ataques, pero si no los usas, además de gastar los SP y MP rápidamente, lo tendrás muy difícil para rematarlo.





DESTRUYE A VALMAR

• La lengua de Valmar

HP: 8.000 (la lengua) y entre 4.000 y 5.000 (las otras partes). Esta es la primera parte del cuerpo de Valmar a la que te enfrentarás y es realmente difícil. Para empezar utiliza las siguientes magias para ganar cierta ventaja: Diggin´, Runner, Def-loss y Tailwind. En los primeros turnos usa las magias más poderosas, y a partir de ahí cada personaje debe tomar un papel en la pelea (uno a curar, otro a cancelar, el tercero a atacar a lo bestia y el último como apoyo de los demás). Qué personaje debes usar para cada tarea depende de tus gustos y del Mana Egg que lleve equipado cada uno.

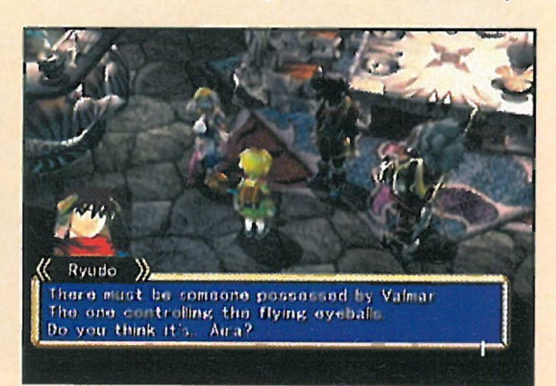
• El ojo de Valmar

HP: Indefinidos (el ojo) y 6.000 (las otras partes).
Este jefe viene muy bien acompañado por cuatro molestas Eyeball Bats (con 3.000 HP cada uno) a las que debes eliminar antes de nada. Para conseguirlo, concentra tus ataques en uno de ellos hasta que muera y pasa al siguiente, pero intenta ahorrar MP y SP porque los necesitarás. Cuando termines, reserva al personaje que lleve el Holy Egg para curar a tu grupo y con los demás usa los ataques especiales contra el ojo (al final resulta más rentable ignorar a los tentáculos). También ten cuidado con algunos de los ataques del ojo porque pueden causar confusión y veneno en tu grupo.

• Las garras de Valmar

HP: 14.000 (la garra principal) y 8.000 (cada uno de los brazos)





Enfrentarse al tercer "trozo" de Valmar es sensiblemente más fácil que con los dos anteriores (aún así, es recomendable tener nivel 30 o superior) ya que sus ataques no son muy poderosos. Lo mejor es que te cargues primero los dos brazos. Para ello utiliza ataques especiales con dos personajes mientras que con los otros dos cancelas los ataques de la garra principal. La magia Howlnado y el Purple Lightning de Ryudo funcionan muy bien en este combate.

- **El cuerpo de Valmar**

HP: 56.000 sumando el cuerpo y los tentáculos.
Es curioso, porque parece que la dificultad de las partes de Valmar va disminuyendo según avanzamos. Lo único que puede causaros problemas contra este jefe es la enorme cantidad de HP que tiene. Para disminuirlos son muy útiles el Flying Tenseiken de Ryudo, el Beast-King Smash de Mareg y el Fast Dance-Whirl de Tio. Elimina antes al tentáculo derecho y luego concéntrate en el cuerpo.

- **El corazón de Valmar**

HP: 20.000 (el corazón) y 13.000 (los ojos).
Por ser el último la cosa se complica un poco más, principalmente por los molestísimos ojos que acompañan al corazón y que tienen la horrible manía de causar constantemente efectos molestos en nuestros personajes. Así que no dudes y cárgatelos antes que al corazón. La mayoría de los ataques especiales son muy útiles contra este jefe, pero el Lotus Flower de Tio es esencial para cancelar sus ataques.

MEJORA TUS HABILIDADES

Los Skills Books os proporcionaran habilidades que mejoraran algunas características de quien las tenga equipadas. Para que puedas mejorarlas a tu gusto y veas que no nos cortamos un pelo a la hora de dar trucos, aquí tienes la lista completa de habilidades:

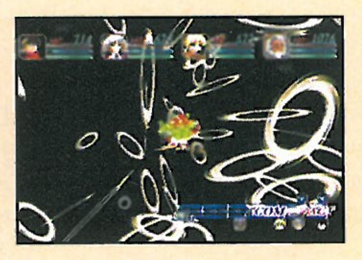
- **Adventure Book**

Dash/ De +10 a +50 a la rapidez
Life Up/ De +50 a +800 a los HP máximos
Skilled Item Use/ Reduce el tiempo de ejecución de los ítems
Strength/ De +10 a +50 a la fuerza
Toughness/ De +10 a +50 a la vitalidad
Pirate´s Ring/ Aumenta la probabilidad de conseguir ítems en cada combate

- **Book of Wizards**

Boomflame Chant/ Aumenta el poder de los hechizos de fuego y explosión en un 10-50%
Intelligence/ De +10 a +50 a la magia
Magic Power/ De +10 a +50 a los MP máximos
Quakeblast Chant/ Aumenta el poder de los hechizos de tierra y explosión en un 10-50%
Zapfire Chant/ Aumenta el poder de los hechizos de fuego y rayo en un 10-50%





Magic Recover/ Reduce el tiempo de recuperación después de usar magia

- **Book of Warriors**

Abandonment/ Aumenta la probabilidad de esquivar los ataques enemigos
Defensive/ Aumenta ligeramente la velocidad en la última zona de la barra
Life up/ De +50 a +800 a los HP máximos
Speed/ De +10 a +50 a la agilidad
Toughness/ De +10 a +50 a la vitalidad
Item Recover/ Reduce el tiempo de recuperación después de usar ítems

- **Book of Priests**

Glacier Chant/ Aumenta el poder de los hechizos de hielo y agua en un 10-50%
Leafwater Chant/ Aumenta el poder de los hechizos de agua y bosque en un 10-50%
Life Up/ De +50 a +800 a los HP máximos
Mentality/ De +10 a +50 a la mentalidad
Woodland Chant/ Aumenta el poder de los hechizos de tierra y bosque entre un 10 y un 50%

- **Book of Gales**

Aim for Counter/ Te permite contraatacar algunas veces
Dash/ De +10 a +50 a la rapidez
Decoy/ Aumenta la probabilidad de ser objetivo de los enemigos
Northwind Chant/ Aumenta el poder de los hechizos de viento y hielo en un 10-50%
Skilled Item Use/ Reduce el tiempo de ejecución de los ítems
Stormcloud Chant/ Aumenta el poder de los hechizos de viento y rayo en un 10-50%











ISS PRO EVOLUTION 2001

El simulador más realista de Konami alcanza con su última entrega el techo del deporte rey en PlayStation. Todo un gran juego para el que nunca vienen mal unas ayuditas, ¿no es cierto?

EQUIPOS CLÁSICOS EUROPEO Y MUNDIAL

Para desbloquear ambos equipos, tienes que completar el modo Liga en cualquiera de los niveles de dificultad seleccionables. Después de hacerlo, guarda la configuración y la siguiente vez que juegues estarán disponibles.

EQUIPOS ALL-STAR EUROPEO Y MUNDIAL

En este caso, para activar a los equipos de las estrellas tienes que completar la Copa Internacional en cualquiera de los niveles de dificultad. De igual modo, guarda los cambios y ya estarán disponibles.

CONTROLES AVANZADOS





- Para realizar una pared, presiona L1 + X (si en lugar de la X, presionas el botón O, la pared saldrá elevada).
- En los encuentros contra el portero, suele ser útil amagar el tiro para regatear al portero; para ello, presiona tres veces L1 (no debes esprintar al mismo tiempo).
- Al lanzar faltas directas (también sirve en los córners), puedes dar un ligero efecto al balón presionando el botón X después de haber golpeado la pelota. Lo mejor es que practiques en el entrenamiento para ajustar la fuerza.

FIFA 2001 (PS y PS2)

CONSEJOS GENERALES

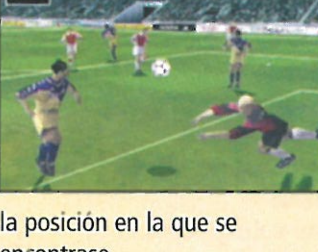
Para tener más posibilidades de victoria es necesario considerar una serie de parámetros que pueden hacer más fáciles las cosas:

- El entrenamiento no debe ser menospreciado. Viene bien para practicar tiros y jugadas de estrategia que puedes emplear a la hora de la verdad.
- Usando los gatillos R2 o L2 consigues hacer efecto con el balón en los tiros de falta y desde fuera del campo, lo cual puede servir para engañar al portero.
- El portero con el balón en los pies es una bomba de relojería. Es fácil que pierda el esférico y, si está desprotegida la portería, el gol está cantado.
- Los tiros de penalties tienen mejores resultados si se hacen en diagonal o con tiro a ras.

MÁXIMO RENDIMIENTO EN LOS MOVIMIENTOS

- El pase al hueco (con el botón L1) funciona bien atrayendo a los rivales de forma que los otros miembros de nuestro equipo no estén marcados. En ese momento pasa a un compañero y que salga disparado.
- Al pulsar el botón de regate (L2) 2 veces, te adelantarás al balón haciendo el regate y saltarás a la vez. Inesperado y eficaz.
- El gatillo R2 sirve para hacer un giro de 360º y así esquivar una entrada del contrario. Si mantienes pulsado este botón, tu futbolista hará un "sombrero".
- El botón Círculo se utiliza para remates de cabeza en balones aéreos. Al pulsarlo dos veces, el jugador hará una volea o una chilena, dependiendo de







la posición en la que se encontrase.

- Usando el botón Cuadrado haces una entrada bastante dura para recuperar el balón, pero si el árbitro ve falta, no suele haber amonestación.
- El gatillo R1 en defensa sirve para hacer una entrada fuerte. No es recomendable hacerlo, pues los árbitros son tajantes con este movimiento
- Si hay posibilidad de fuera de juego, aparecerá un icono con dos flechitas. Si en ese momento pulsas R2, el defensa se adelantará y el equipo rival se quedará en posición de offside.

FORMACIONES EN CASOS EXTREMOS

- Una formación de 3-4-3 sirve para hacer un ataque fulminante en caso de que estés por debajo en el marcador. Es algo peligrosa, pero si la aprovechas rápido puede dar buenos resultados.
- Igualmente arriesgada es la 3-5-2. Úsala si tu equipo es mejor técnicamente. En ese caso harás un ataque muy sólido, con el que puedes anotar contundentemente.
- Si tienes que apurar el tiempo manteniendo el marcador y el equipo rival no da respiro, utiliza una formación de 4-5-1. El balón podrá moverse de un lado a otro sin que el contrario pueda enterarse de qué pasa.

EQUIPO DE ESTRELLAS DE EA (PLAYSTATION 2)

¿Cómo? ¿Que pese a todos estos consejos no consigues ganar a ni un partido?
No te preocupes: en la pantalla de selección de equipo, pon el marcador sobre el Arsenal y mantén pulsado Círculo. Sin soltarlo, pulsa Start. Obtendrás un equipo casi invencible.



La primera pistola para PlayStation®
con el aspecto de una pistola real

DESERT EAGLE™

® DESERT EAGLE .50AE PISTOL
ISRAEL MILITARY INDUSTRIES LTD.(I.M.I)

Compatible PS & PS2
Sega Saturn
GunCon®

Oficial & auténtica réplica
de la legendaria
Desert Eagle .50AE israelí

Modelo peso pesado (585 grams)
Blow Back® System
Single & Full auto fuego
Manual & Autocarga

CYBERGUN™



DESERT EAGLE®

.50 AE

Las marcas y los logos utilizados son propiedad de sus recpectivas companias

3P, vision of brands



www.cybergun.com



www.3psa.com

SOFTAIR ESPAÑA - Grupo 3P S.A.: Aptdo 108 - 08480 L'Ametlla del Vallès
Fax: 93 843 11 97 - e-mail:softairspain@hotmail.com
Nuevo: Central de venta por correos COSMIC ALIENS - Tlf: 93 436 30 37

Softair
ESPAÑA



POKÉMON ORO Y PLATA

Además del más adictivo, seguramente éste sea el juego que más secretos encierra de todo el catálogo de GB. Así que seguro que estas ayuditas no te vienen nada mal.

TÉCNICAS DE EVOLUCIÓN DE LOS POKÉMON

Es posible que no os hayáis dado cuenta de que las nuevas Ediciones Oro y Plata han incorporado algunas técnicas nuevas que podéis aprovechar para hacer evolucionar a vuestros Pokémon. Pues bien, para que no os perdáis, a continuación os las explicamos todas:

- **NIVEL:** Es la más clásica, y la que todos conocemos. Cuando un Pokémon alcanza un determinado de nivel (que además es diferente para cada especie), evoluciona a otro superior. No necesitáis hacer nada especial, salvo utilizar al Pokémon en las batallas.

- **PIEDRAS:** Si disponemos del tipo de piedra necesario, podemos usarla en uno de nuestros Pokémon para hacerle evolucionar, como sucede por ejemplo con Pikachu, que evoluciona a Raichu. La única excepción a esta regla la constituye el pequeño Eevee, que evoluciona con cualquier piedra excepto con la Piedra Solar (este ítem lo podréis conseguir ganando el concurso del Parque Nacional).



- **CABLE LINK:** Este sistema es tan simple como que, cuando intercambiéis algunas especies de Pokémon que tengáis en la Pokédex con un amigo a través del cable link de Game Boy, éstas evolucionan a su especie superior.

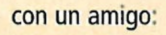
- **CABLE LINK CON ÍTEM EQUIPADO:** La nueva posibilidad de equipar a nuestros Pokémon con ítems ha modificado ligeramente la técnica de evolución anterior, de forma que Seadra, Poliwhirl, Slowpoke, Scyther, Onix y Porygon evolucionarán a una especie distinta durante un intercambio si tienen equipado un ítem.

- **FELICIDAD:** La otra sorpresa que nos deparan las Ediciones Oro y Plata es que Togepi, Golbat, Chansey, Pichu, Igglybuff y Clefa pueden evolucionar si alcanzan un grado suficiente de felicidad (Eevee también lo hace, y además evolucionará a una especie o a otra según hayamos jugado de noche o de día). ¿Y qué se puede hacer para aumentar la felicidad de tus Pokémon? Pues cuidarlos lo mejor que podáis, darles muchos ítems, utilizarlos en todas las batallas que podamos, cortarles el pelo en el camino subterráneo, etc.



LAS ESPECIES EXCLUSIVAS DE CADA EDICIÓN

Si sólo disponéis de una de las dos Ediciones del juego, muy probablemente os resultará útil conocer cuáles son las especies que no aparecen en vuestro cartucho. Apuntad los nombres, para después intercambiarlos con un amigo:

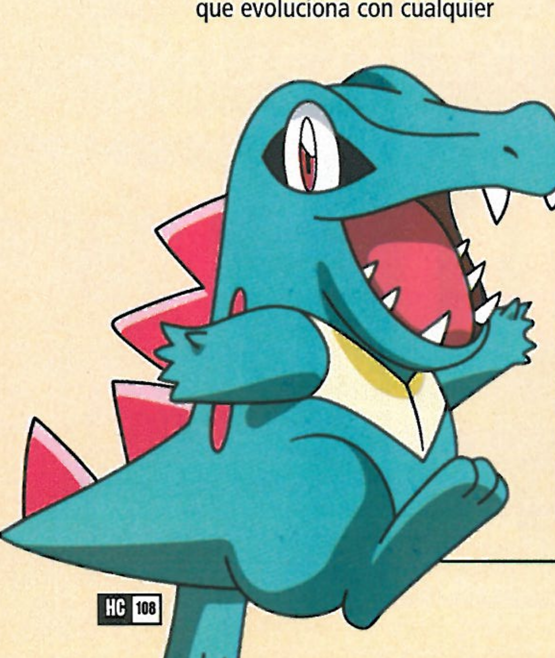


- POKÉMON DISPONIBLES SÓLO EN LA EDICIÓN ORO

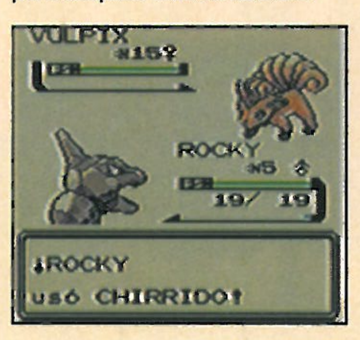
- Mankey
- Primeape
- Growlithe
- Arcanine
- Spinarak
- Ariados
- Gligar
- Teddiursa
- Ursaring
- Mantine

- POKÉMON DISPONIBLES SÓLO EN LA EDICIÓN PLATA

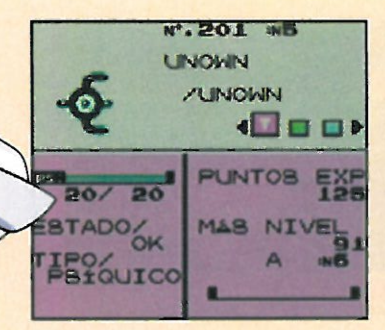
- Vulpix
- Ninetales
- Meowth
- Persian
- Ledyba
- Ledian
- Delibird
- Skarmory
- Phanpy
- Donphan

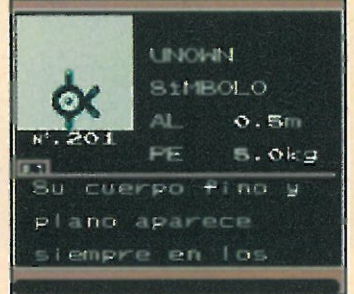












EL POKÉRUS

Aunque es algo que sucede en contadísimas ocasiones, es posible que en algún momento detectes que uno de tus Pokémon ha contraído un virus llamado Pokérus, y que además se extiende a todo tu grupo de Pokémon.
Pues bien, lo más curioso de esta enfermedad es que en realidad no constituye un inconveniente, ya que durante el día que dura la "infección" tu Pokémon ganará poder de una forma desmesurada.
Una vez aprovechado, para curarlo bastará con que lo llevéis al Centro Pokémon más cercano.

UNOWN, ¿EL POKÉMON MÁS RARO DE TODOS?

Al oeste de Ciudad Malva se encuentran las ruinas de Alfa, un curioso lugar a lo largo del cual accederéis a varios puzzles no demasiado complicados. Pues bien, una vez que los resolváis, entraréis a una zona en la cual podréis capturar a #251 Unown, quizá el Pokémon más raro de todo el juego.
En realidad no se trata de una especie demasiado útil, ya que no destaca por sus habilidades y su poder es más bien bajo, pero resulta muy curioso ya que se trata del único Pokémon que puede adoptar hasta 26 formas distintas según la disposición de las líneas que forman su cuerpo.
De hecho, si capturáis 3 ó más Unown, aparecerá una opción en la Pokédex llamada Unowndex, en la que quedarán registrados todos los tipos de Unown que encontréis, con nombres de la A a la Z.
Además, cuando os encontréis dentro de estas cuevas, si entráis en la opción de la radio en la Pokégear, veréis que en el canal 20 aparece una emisora llamada "??????": se trata de la música Unown, una emisora que sólo podréis escuchar aquí.

¿CÓMO FUNCIONA LA NUEVA CRÍA DE ESPECIES?

Otra de las novedades más interesantes que incluyen las Ediciones Oro y Plata es la posibilidad de juntar a dos Pokémon de la misma especie y de diferente sexo, para que se reproduzcan y den lugar a nuevos tipos de Pokémon.
Gracias a la cría de especies, podréis tener acceso a Pokémon raros como Eevee, a bebés como Pichu, o incluso permitir a vuestros Pokémon aprender



habilidades totalmente nuevas.
Para llevar a cabo esta nueva función, el primer requisito es contar con dos Pokémon de la especie en cuestión, uno de cada sexo; salvo alguna excepción, también es posible utilizar un Ditto como "comodín" en caso de no disponer de los dos Pokémon.
Además, también hay que tener en cuenta que algunas especies no tienen sexo, y que otras directamente no admiten la reproducción.
El siguiente paso es llevar a los dos Pokémon a un centro de cría, y entregárselos a los personajes que nos atiendan.
Tras el "proceso", se nos devolverá un huevo del que surgirá un bebé Pokémon (recordad que, seas cuáles sean las especies que unamos para la reproducción, el resultado siempre será un Pokémon en su fase más primitiva de desarrollo evolutivo). También es importante considerar que el Pokémon resultante heredará algunas de las características de sus progenitores, como por ejemplo el tener una mayor facilidad para aprender más rápidamente determinadas habilidades para la batalla.



EL POKÉMON #251

Si sois unos verdaderos maestros Pokémon, y en vuestra Pokédex ya aparecen las primeras 250 especies del juego (¡felicidades!) no os esforcéis por encontrar a ese misterioso Pokémon que ocupa la posición #251, porque no lograréis capturarlo de ninguna manera jugando normalmente.
¿Entonces? Pues bien, es que resulta que el #251, un poderoso Pokémon de tipo hierba/psíquico llamado Celebi, no se puede capturar en el juego. De hecho, la única manera de hacerse con él, según parece, es a través de concursos o promociones convocados por la propia Nintendo. Os mantendremos informados del tema.

BANJO TOOIE

Seguro que ya estáis metidos de lleno en el mejor plataformas creado por Rare hasta la fecha, que guarda muchos secretos que están esperando a que los probéis. ¿Preparados?





OBJETOS ESPECIALES

Al final de Banjo-Kazooie se nos advertía de la existencia de tres objetos especiales que podríamos encontrar tras obtener una clave en el siguiente juego, Banjo-Tooie: una llave de hielo y dos huevos misteriosos. Muchos rumores apuntaban a que tendríamos que volver a jugar a Banjo-Kazooie para encontrarlos en zonas secretas, pero no es así: estos objetos están en Banjo-Tooie, aunque eso no descarta que vayamos conociendo nuevos secretos que tengan algo que ver con el primer juego. De momento, ahí va la localización de estos tres misteriosos objetos:

LA LLAVE DE HIELO

A la derecha de la entrada del Jinjo Village viniendo de Spiral Mountain hay una zona arenosa. Las rocas a lo largo del muro izquierdo te llevan hasta un saliente y de ahí puedes pasar a una cueva. En su interior encontrarás un cartucho con la cara de los protagonistas: rómpelo y encontrarás la llave.

Dirígete a la Glitter Gulch Mine, ve a la Waterfall Cavern, sumérgete en el agua y rompe el cartucho con la cara de Kazooie. Sigue por el túnel y, ya fuera del agua, encontrarás un cofre donde reposa el MegaGlowbo. Llévaselo a Wumba en la Isle O'hags y convertirá con él a Kazooie en un Dragón.

HUEVO MISTERIOSO ROSA

Lo encontrarás en Spiral Mountain. Para llegar hasta él, planea desde lo alto de la montaña y dispara unas granadas a las verjas que hay encima de la zona donde coges los zapatos. Entra en la cueva, rompe el cartucho con las caras de Banjo y Kazooie y ahí lo tienes. Llévalo al Nido de Heggy en Wooded Hollow y haz que lo empolle Kazooie.

HUEVO MISTERIOSO AZUL

Está tras la cascada de Spiral Mountain. Vuelve a planear desde lo alto de la montaña y entra en la cueva que hay sobre la catarata. Ve corriente arriba hasta que veas una entrada. Sube hasta ella y verás un saliente bajo la cascada. Ve hasta él, rompe el cartucho de Banjo y Kazooie, coge el huevo azul y repite lo que hiciste con el rosa para empollarlo. Al hacerlo te dará un código (HOMING) que puedes introducir en la cámara de códigos.

CÓDIGOS QUE FACILITAN LA LABOR

Si logras recuperar las páginas de Cheato (está en Gruntilda's Lair), te dará varios códigos que puedes introducir en la Cámara de Códigos del Templo Mayahem. Ten en cuenta que sólo podrás hacerlo si has hablado con Cheato y has recuperado las páginas previamente:

- **FEATHERS.** Dobla la cantidad de plumas de cada tipo que puedes llevar
- **EGGS.** Igual que las plumas pero con los huevos
- **FALLPROFF.** Con este truco ya da igual la altura a la que caigas porque no te hará daño.
- **HONEYBACK.** Con esto te volverás casi invencible: en cuanto pierdas energía volverás a recuperarla en segundos.
- **JUKEBOX.** Activa la máquina de música de la taberna.

TRUCOS PARA VAGOS

Si recuperar todas las páginas te parece muy difícil, no tienes más que teclear CHEATO como código y a continuación introducir los anteriores pero al revés. Además, con CHEATO puedes acceder a más códigos:

- **JIGGYWIGGYSPECIAL.** Desbloquea todos los niveles
- **HONEYKING.** Vida y aire infinitos
- **NESTKING.** Huevos y plumas infinitas
- **SUPERBANJO.** Banjo corre más rápido
- **SUPERBADDY.** Los enemigos se mueven más rápido
- **PLAYITAGAINSON.** Desbloquea todas las opciones en el modo replay



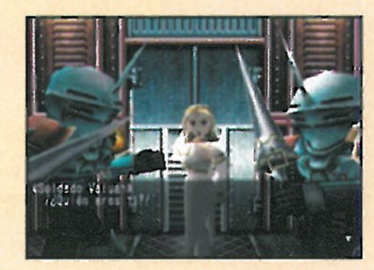






SKIES OF ARCADIA

Tras la sequía de RPG's los usuarios de DC tienen por fin donde elegir, y como estamos seguros de que este es uno de vuestros preferidos, ¿qué mejor que unos truquitos?





CONSIGUE VENCER EN TODAS LAS BATALLAS

Las batallas entre navíos voladores de Skies of Arcadia son sin duda una de las mayores novedades de este espléndido juego. Si se plantean mal desde el principio, pueden hacerse complicadas, pero siguiendo unas premisas muy parecidas para todos los combates acabarás dominando las batallas aéreas.

Básicamente, los comandos importantes son guardia y ataque, aunque también puedes usar enfoque, las magias habituales y algunos cañones especiales que irás incorporando a tu nave según avanza el juego. Para empezar, tienes que prestar atención al color de la parte superior de la cuadrícula. Cuando sea verde, tendrás ventaja posicional; cuando sea amarillo, las cosas estarán más igualadas, y cuando sea rojo tu rival descargará sus ataques más poderosos. Así que ataca, repara y cúbrete respectivamente. Es muy importante que lleves kits de reparación constantemente, ya que, aunque también puedes "curar" a tu nave con la magia sacri, depender de los PM puede ser arriesgado.

Otro pequeño truco que os recomendamos es usar la magia Sylenis contra las naves más poderosas al final del juego. Esto silenciará a vuestro enemigo, impidiéndole usar los cañones mágicos (los más poderosos).

AUMENTA TU TRIPULACIÓN

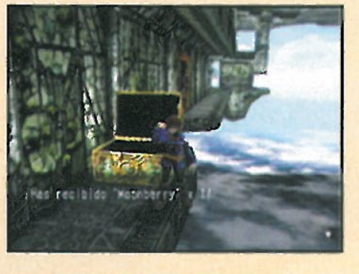
Para mejorar las estadísticas de vuestra nave y conseguir nuevos poderes, tendréis que reclutar más piratas para vuestra tripulación. Por eso os hemos preparado una lista con los miembros más útiles, su situación y su poder. La tenéis abajo en el cuadro.

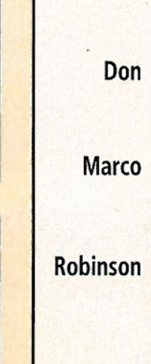
DOS COMBATES ALGO DIFERENTES

• Calamar gigante

Vida: 55000 Exp:2871 Oro: 5600

Busca a este enorme enemigo en las coordenadas (11,12) al norte de la isla de la media luna. Encontrarle es algo difícil, pero vencerle es tan sencillo que da risa. Simplemente realiza las acciones habituales y, cuando se te presente la opción, continúa





Lawrence	Está en la Isla del Marinero, se unirá a ti si le pagas 10.000 monedas	Incrementa la rapidez de la nave en 30
Don	Habla con él en el bar de Esperanza después de volver de Yafutoma	Incrementa la evasión en 15
Marco	Se une a ti automáticamente cuando consigues el Delphinus	Usando el comando tripulación dobla tus puntos de espíritu
Robinson	Está dentro del vortex situado más a la derecha en el acantilado oscuro (tienes que tener a Polly para que se una)	Usando el comando tripulación reduce los costes de puntos de espíritu
Polly	Está en la taberna de la isla del marinero	Con el mismo comando restaura los PM de un personaje
Kirala	Habla con una mujer cerca de una catarata en Yafutoma, contesta la primera respuesta y se unirá a ti	Restaura la vida de la nave al máximo
Urala	Habla con ella en el restaurante de Yafutoma (debes tener a Kirala para que se una a ti)	Restaura los puntos de espíritu al máximo

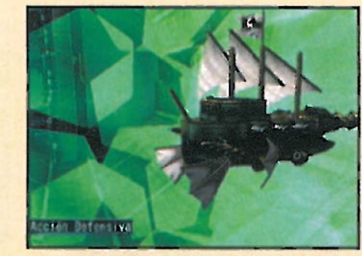
con el mismo rumbo para maximizar el daño.

• Alania
Vida: 52.000 Exp: 3.573 Oro: 6.500
Encontrar a este enorme insecto volador es algo más difícil, aunque suele estar cerca de las islas heladas. Al igual que el anterior es muy fácil vencerle: si empleas tus cañones más potentes caerá rápido. Ambos significan mucho oro y experiencia casi gratuita.

LOS CHUMS

La evolución de las armas de tus personajes se lleva de la manera habitual (comprándolas o encontrándolas) excepto en el caso de Fina. Su "arma", ese simpático bichillo llamado Cupil, aumenta su poder si le damos de comer los chums. Los detectarás por los pitidos que emitirá la VM cuando estés cerca de uno, pero para orientarte aquí tienes esta lista con algunos de ellos (en total son 32)

1-Isla del pirata (en los subterráneos)
2- La isla del templo
3- Maramba (en la posada)
4- El templo de Prynn
5- Horteka (a la derecha de la entrada)
6- Montaña de la Piedra Lunar (girando a la izquierda en la primera bifurcación)
7- Rixis (en el área con muchas plataformas flotantes)
8- Vence a Gordo en el océano del norte
9- Nasr (es automático en cierto momento)
10- En la zona superior del faro en la Isla del Marino
11- Esperanza (baja por la escalerilla de la entrada y busca)
12- Yafutoma (cerca del puerto de los ferrys)
13- Monte Kazai
14-En la entrada de las ruinas heladas
15- Glacia (ve hacia el sur cuando llegues al último punto para salvar la partida)
16- Montaña de la piedra lunar (cerca de una especie de panel)
17- Isla de Ilchymis (busca debajo de una de las escaleras cercana a una máquina)
18- Soltis (ve hacia el sur cuando salgas de la primera zona laberíntica)
19- Isla de Hamachou (para conseguir éste tendrás que descargar las actualizaciones de la página web)
20- Nasr (te lo dará el mercader anciano que hay en la tienda de armas)



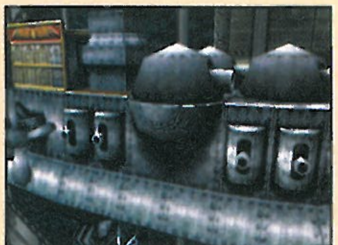


LA ESPADA VORLIK

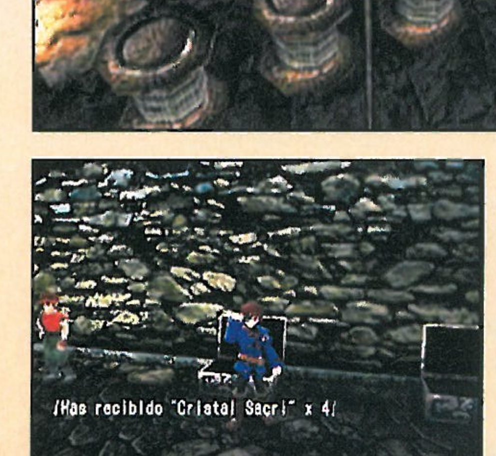


Para conseguir el arma más poderosa de Vyse necesitas cumplir varias condiciones:

• Estar bastante avanzado en el disco 2 (lo suficiente para que se haya abierto el Vortex)
• Tener a Ryu-Kan en tu tripulación
• Conseguir varias piezas de Velorium. Esta última es la única que necesita explicación, y por supuesto te la vamos a dar. Coge el Delphinus e introdúcete en las nubes cercanas a la isla del templo. Busca el Vortex y dentro de él usa el radar de piedra lunar para encontrar el Velorium. Llévaselo a Ryu-Kan y ¡tachan! Ya tienes el arma más poderosa, que aumenta en 200 el ataque de Vyse.











TIME CRISIS: PROJECT TITAN





PUNTOS EXTRA

Hay algunos objetos especiales a los que puedes disparar mientras estás jugando para obtener algunos puntos extra. Son los siguientes:

- **Escenario 1 Área 1:** Camión cisterna de gasolina, pasado el restaurante (además, así podrás matar algunos enemigos extra con la explosión). Pueden destruirlo Robert o Keith. Recibirás 10.000 puntos.
- **Escenario 1 Área 2:** Cuando estés persiguiendo al jefe que huye, dispara un poco por encima de la cabeza cuatro veces para tirarle el sombrero. Entrarás en un callejón antes de luchar contra el tanque. Pues bien, este callejón se encuentra repleto de "bonus men" que harán crecer mucho tu marcador.
- **Escenario 2 Área 1:** - Plataforma móvil en los alrededores de la estación de tren. Dispara a la plataforma del fondo en la esquina superior izquierda. Dispara al conector de la segunda planta. Bonificación de 10.000 puntos.
  - Barriles de la estación de tren. Uno de ellos te da una bonificación de 5.000 puntos, aunque se puede destruir los dos y obtener 10.000 puntos. Para conseguirlo, dispara al barril derecho dos veces y al izquierdo tres. Tras esto, dispara al derecho de nuevo y obtendrás bonificación doble.



MÁS DIFICULTAD

En el primer escenario, mira a la izquierda y verás una hilera de botellas. Si disparas lo suficiente, los enemigos en algunas secciones (a partir de la fase del tren) serán naranjas (es decir, más difíciles).

MODO TIME ATTACK

Para entrar en este modo, mantén pulsados los cuatro botones y presiona start para comenzar el juego.





MARIO TENNIS





CAMINAR MÁS RÁPIDO

Para moverte a más velocidad en la pista, mantén pulsado el botón B mientras caminas.

PISTA DEL CASTILLO

Ve al mini-juego del Shooting Star de Luigi y gana en los dos niveles. Cuando llegues al tercero, supera la puntuación máxima de 60. Ahora puedes jugar en la Castle Court en los modos Linked Play y Exhibition.

PISTA DE LA JUNGLA

Entra en el mini-juego del Banana Bunch de Donkey Kong y vence en los dos niveles. Supera el high score de 60 en el tercer nivel y accederás a la Jungle Court en los modos Linked Play y Exhibition.

PISTA DE LA ESTRELLA

Entra al mini-juego del Boo Blast de Mario y pasa los dos primeros niveles. Supera la puntuación máxima y obtendrás esta nueva pista.

JUGAR COMO LOS ESTUDIANTES

Derrota a los estudiantes que te encuentres en las ligas Junior, Senior, Varsity y Traveling y los desbloquearás en la pantalla de selección de personaje.

CONTROLAR A PEACH

Completa el juego en la modalidad de Dobles.

CONTROLAR A MARIO

Llega al final del juego en la modalidad de Singles.

JUGAR CON LOS PERSONAJES DE LA VERSIÓN N64

Usa el Transfer Pak con la versión de Nintendo 64 del juego y selecciona "Transfer" en el menú principal. A continuación selecciona "Game Pak Check". Una vez se haya completado la operación, un icono mostrará la frase "Transfer N64 Characters". ahora podrás manejar a Bowser, Waluigi, Wario y Yoshi.

RAQUETAS DE ORO Y PLATA

Equípate con la raqueta Iron Racket y ve a la pista de entrenamiento. Dirígete hacia el lago y síguelo hasta que veas a un chico practicando. Muéstrale tu swing. Él te mostrará el suyo y tu personaje se enfadará. A continuación, prepárate para el swing. Durante diez segundos, presiona A tantas veces como puedas. Si lo presionas 100 veces, obtendrás la raqueta de plata. Si lo pulsas 150, obtendrás la de oro.

OBTENER MÁS MNIJUEGOS

Consigue a los personajes de N64 con el truco anterior y ve a la pantalla de mini-juegos. Habrá nuevas posibilidades. Si quieres obtener aún más minijuegos, gana las ligas Junior, Senior, Varsity y Traveling en Singles y Dobles.

SONIC SHUFFLE

EXTRAS INTERESANTES
Aquí tenemos un detalle que no es la primera vez que tienen en Sega, pero que siempre se agradece. Para disfrutar del "artwork" del juego, introduce el GD en una unidad lectora de compactos de un PC y entra en la carpeta "sonic shuffle". Y si tienes impresora a color ya puedes decorar la habitación.





PERSONAJES NUEVOS

Para poder controlar a otros personajes, simplemente termina con éxito el modo Historia

E- 102 GAMMA
Si consigues la última foto de Amy en la Sala de Sonic podrás utilizar a este curioso personaje en el modo Versus

CHAO
Obtén todas las fotos de Knuckles en la Sala de Sonic

SUPER SONIC
Hazte con todas las fotos de Sonic en la Sala de Sonic

BIG
Este personaje se consigue con todas las fotos de Tails en la Sala de Sonic

NIGHTS
Desbloquea a todos los personajes y luego pon como como fecha en el sistema de la consola el 24 de diciembre. Intercambiarás Lumina por Nights. ¡Las Navidades obran milagros, chaval!

COMPRAR FOTOS QUE NO ESTÁN A LA VENTA
Acaba el juego completamente en el modo Historia. Cada vez que termines una zona, encontrarás más fotos disponibles para que puedas comprarlas.

MUÑECAS DE LOS PERSONAJES
Juega al modo Versus con tres jugadores controlados por la consola. Si consigues ganar, se te dará una muñeca que representa al personaje con el que jugaste.







KESSEN

MANEJAR AL OESTE
Alcanza el final del juego con el ejército del Este.



OPCIÓN DE MODO BATTLE
Llega al final del juego con los dos ejércitos, Este y Oeste. Ve al menú principal y allí verás una opción que permite elegir el modo Battle.

ESTRATEGIAS ÚTILES
- Al comienzo de cada campaña, haz un acercamiento defensivo.
- Usa ataques de larga distancia (la ballesta suele ser útil) para detener a las unidades enemigas que estén avanzando.
- Ataca a las unidades enemigas con muchas de las tuyas, usando primero los ataques especiales.
- Lucha contra el enemigo hasta que esté completamente destruido. Si dejas escapar a algunos, pueden reagruparse.
- Cuando estás masacrando a una unidad enemiga, el ánimo de tu ejército crece, lo cual permite hacer más ataques especiales.
- Comprueba el estado de tu unidad de forma regular y retírate de inmediato si ves que estás perdiendo.
- Usa el botón L2 para activar el mapa completo del campo de batalla y limita el número de combates, pues el control de demasiados puede írsete de las manos.

MOTO GP

CORRER COMO KLONOA
Tan sencillo como ganar el reto número 22 para desbloquear a Klonoa como corredor.

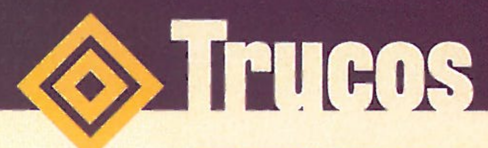


CARRERAS SENCILLAS EN EL MODO DIFÍCIL
Para ganar sin ninguna dificultad las temporadas más difíciles, hazte con la moto número 2 ganando los distintos retos. El sistema es vencer en los retos que tienen una foto. Establece en los parámetros que las carreras tengan sólo dos vueltas y tendrás ventaja sobre los corredores manejados por la CPU. En el menú de configuración, establece los siguientes valores:



- **Transmisión:** ponla a sólo dos puntos
- **Frenos:** ponla al máximo
- **Manejabilidad:** ponla al máximo
- **Aceleración:** es obvio decirlo, pero ponla también al máximo.

Cuando tengas listas estas configuraciones, ganarás todas las carreras arcade. Aunque acabes segundo en algunas, ganarás la temporada igual.



ZELDA: MAJORA´S MASK

Por si tenéis problemas para conseguir todas las máscaras de este sensacional juego, aquí tenéis un resumen de los pasos para haceros con ellas. ¡Y no os dejéis ni una!, ¿eh?

TODAS LAS MÁSCARAS

• **MÁSCARA DEKU.** Te la da el vendedor de máscaras tras robarle a ocarina a Skull Kid.

• **CARETA DE GRAN HADA.** Ve al lavadero, coge el fragmento de hada y llévalo a la fuente del hada.

• **CARETA EXPLOSIVA.** En la zona norte de la ciudad cualquier día a las 12 de la noche, apresa a un ladrón que le roba a una anciana.

• **CARETA DE BREMEN.** Conseguida la Careta Explosiva, ve al lavadero y habla con el chino del organillo.

• **CARETA DE KAFEI.** Ve a casa del alcalde y acepta el encargo de Madame Aroma.

• **CARETA NOCTURNA.** Consigue la de Kafei y 500 rupias. Apresa al ladrón la primera noche y espera a que den las 10 de la noche del tercer día. En la tienda de curiosidades tienes la careta.

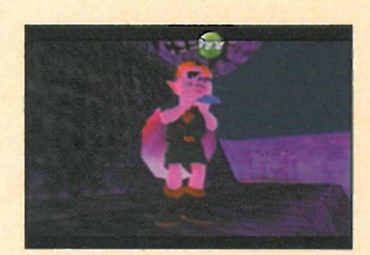
• **CAPUCHA DE CONEJO.** Ponte la Careta de Bremen y toca la melodía en el rancho Romani para que crezcan los pollos. El granjero te la dará.



• **CARETA DE AROMAS.** Tras liberar a la princesa, vuelve a la entrada del palacio y ve hasta el santuario. En la entrada principal, sigue al guía.

• **CARETA DE KAMARO.** Sal de ciudad reloj por la entrada del norte a las 12 de la mañana del primer día. Toca para Kamaro la canción de la curación.

• **MÁSCARA GORON.** Localiza al fantasma de Goron, síguelo y toca la canción de la curación.



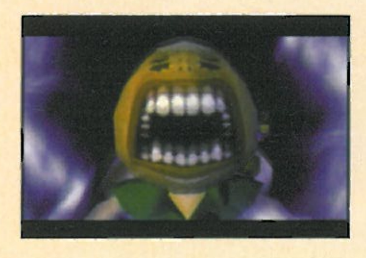
• **CARETA DE DON GERO.** Ve al santuario Goron y enciende un palo deku. Ponte la careta de conejo y prende todas las antorchas del santuario. Rompe las bolas de piedra de la plataforma. Coge el trozo de carne y lánzaselo al Goron que está cerca de la herrería.

• **CARETA DE ROMANI.** Elimina a los alienígenas que abducían vacas del rancho Romani y espera a la madrugada del segundo día. Entra en la vaquería y habla con Romani. Espera a las 6 de la tarde y escolta la carreta de su hermana hasta ciudad reloj.

• **MÁSCARA DE PIEDRA.** Empuja a Mikau hacia la orilla de la costa de la Gran Bahía y toca la canción de la curación.

• **CARETA DE PIEDRA.** En ciudad reloj, sal por la entrada del este. Llama a Epona y salta las vallas hasta una explanada. Usa las lentes de la verdad y entrégale una poción roja al caballero.

• **CASCO DEL CAPITÁN.** Ve al cementerio Ikana y toca la canción del despertar al esqueleto gigante. Derrótalo con flechas de fuego y la espada y usa el gancho para alcanzar el cofre.





• **CARETA DE GARO.** Ve a la granja de los hermanos Gorman con Epona. Paga 10 rupias para quedar primero en la carrera.

• **CARETA DE GIBDO.** En el cañón Ikama, pasa una casa rodeada de momias, sube por una rampa y entra en la cueva. En el agua, toca la canción de la tormenta para el espectro. Vuelve a la casa y una niña saldrá corriendo. Escóndete hasta las 9 de la mañana y cuando salga otra vez la niña entra en la casa, baja al sótano y toca la canción de la curación a la momia del armario.

• **MÁSCARA DEL GIGANTE.** En la torre de piedra, elimina al androide y cógela del interior del cofre.

• **CARETA KEATON.** Habla con la dependienta de la posada del puchero y dale el colgante de los novios. Espera al tercer día y habla con el dependiente de la tienda del lavadero. Recibirás la careta y el envío especial para conseguir la gorra del cartero.

• **GORRA DE CARTERO.** Lleva el envío especial a la oficina postal pasadas las 6 de la tarde del tercer día. El cartero hará su entrega y después insístele para que te de la gorra.

• **CARETA DEL JEFE DE CIRCO.** Ponte la máscara de Romani y ve al bar lácteo a las 10 de la mañana. Habla con el gran Zora y acepta su proposición. Ponte bajo el haz de luz y toca las notas musicales con la ocarina, el trombón deku, el tambor goron y la guitarra zora.

• **MÁSCARA DE LA VERDAD.** Entra en el nido de las arañas del pantano y recoge los 30 espíritus de arañas doradas.

• **CARETA DE NOVIOS.** Ve a la posada del puchero el primer día entre las 4:30 y las 8 de la tarde. Con la careta de Kafei, habla con la dependienta y espera a las 11:30 de la noche fuera de la posada. Entra y te dará una carta. Échala en un buzón, ve al lavadero (5 de la tarde del segundo día) y habla con Kafei en la tienda de curiosidades. Te dará el colgante de los novios. Dáselo a la dependienta de la posada, ve al cañón Ikana y entra en el escondite de Sakon a las 6 de la tarde del tercer día. Ponte la careta de piedra para que no te reconozca el ladrón, espera a que abra el escondite y entra en él. Para resolver los puzzles debes tener puesta la careta Kafei en algunos. Coge la careta, regresa a la posada del puchero y sube al primer piso. Reúnete con Anju y espera a que llegue Kafei. ¡Ahí la tienes!

• **MÁSCARA DE LA FIERA DEIDAD**
Juega al escondite con los cuatro niños que corretean junto al gran árbol de la luna.





Explora el país de los
Teletubbies
PlayStation
PAL
Teletubbies
Recomendado a partir de 2 años
Zeta MultiMedia
BBC
Juega con los Teletubbies
PlayStation
Ayuda a los Teletubbies a hacer las Tubby-tostadas y las Tubby-natillas, juega al escondite, encuentra sus objetos favoritos y juega con el tambor mágico!
Una combinación de actividades secuencias de vídeo y animaciones interactivas que encantarán a los más pequeños.
BBC
PlayStation
Ragdoll
a partir de 2 años
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
Teletubbies characters and logo © & ™ 1996 Ragdoll Productions (UK) Ltd. Licensed by BBC Worlwide Ltd.
PRÓXIMAMENTE A LA VENTA

PHANTASY STAR ONLINE

En este revolucionario juego online la competencia es dura, y por eso seguro que os vienen bien unos consejos para sacar ventaja al resto de jugadores de todo el mundo.







APRENDE A USAR A TU MAG

Los iniciados en esta maravilla de Sega os preguntaréis qué es ese extraño artefacto que acompaña a vuestro personaje constantemente. Bien, pues podéis considerarlo como vuestro mejor amigo en este mundo tan hostil. Alimentándolo de forma adecuada puede aumentar vuestras habilidades o ayudaros en algunos combates, ya sea por medio de Photon Blast o de algunas magias defensivas.

Cada 5 o 10 minutos de tiempo real, a tu MAG le entrará hambre. Dale algunos de los ítems que tengas y, cuando la barra que hay en la pantalla de estatus del MAG se llene, éste subirá de nivel aumentando sus estadísticas.

- Por cada 1 de DEF, tu defensa aumenta en 1
- Por cada 1 de POW, tu ATP aumenta en 2
- Por cada 2 de DEX, tu ATA aumenta en 1
- Por cada 1 de MIND, tu TP aumenta en 2 y tu MST aumenta también en 2.

Además de esto, también hay otros dos parámetros importantes: el Synch (cuanto más alto sea, más fácil es llenar la barra del Photon Blast) y el IQ (cuanto más alto sea más probabilidad hay de que tu MAG realice algunos hechizos antes de un combate contra un jefe). Como os podéis imaginar, las variaciones que podéis obtener son inmensas, más teniendo en cuenta que vuestro MAG evoluciona al alcanzar los niveles 10, 35, 50 y 100. Aquí tenéis una lista para ver con qué habilidad aumenta cada ítem.

- MIND: Moon Atomizers, Monofluids, Difluids, Trifluids, Antiparalysis, Star Atomizers
- POWER: Monomates, Dimates, Trimates, Sol Atomizers, Star Atomizers
- DEX: Moon Atomizers, Antidotes, Star Atomizers
- DEFENSE: Antiparalysis, Sol Atomizers, Star Atomizers

VISTE A LA MODA

Si quieres poder seleccionar dos nuevos colores para los trajes de vuestros personajes, sólo tenéis que introducir los





siguientes nombres:
HUmar: KSKAUDONSU
HUnewearl: MOUEOSRHUN
HUcast: RUUHANGBRT
RAmar: SOUDEGMKSG
RAcat: MEIAUGHSYN
RAcaseal: NUDNAFJOOH
FOmarl: DNEAOHUHEK
FOnewm: ASUEBHEBUI
FOnewearl: XSYGSSHEOH

EL SOUL EATER

Para conseguir este arma debes cumplir varias condiciones algo extrañas, aunque puedes hacerlo en cualquier nivel de dificultad, pero tienes que haber desbloqueado antes todas las búsquedas:
1º- En la búsqueda del Dr. Osto (la primera de las Ruinas) cuando Sue te pregunte el nombre no se lo digas.
2º- En Unsealed Doors habla de nuevo con ella.
3º- Vence a Anna en Waterfall Tears para encontrar a Kireek y poder derrotarlo.
4º- Busca a Kireek de nuevo en Black Paper y véncele.
5º- Para terminar, en la última búsqueda del juego enfréntate a Kireek (en la zona Ruins 3) y soltará la preciada espada.
Ten en cuenta que para pasar al siguiente paso es preciso que termines la búsqueda en la que te encuentras.

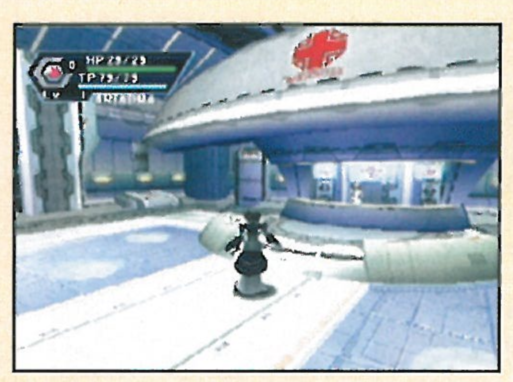
TÉCNICAS DE COMBATE

• Aprende a moverte
El movimiento en PSO es casi tan importante como los ataques. No os podéis limitar a quedaros quietos y atacar porque no duraréis ni media hora en Ragol. Y ya sabéis, una retirada a tiempo vale más que mil victorias.
- Lo mejor para huir es presionar el joystick hacia abajo para no perder de vista a vuestro enemigo mientras vigiláis vuestra posición con el mapa.
- Algunas veces, cuando os rodean varios enemigos o estáis atrapados en una trampa, no podréis correr. La solución es muy fácil: presiona Start para abrir el menú y a correr se ha dicho.
- La mayoría de los enemigos no pueden realizar ataques mientras giran, así que si estás cerca de uno empieza a correr alrededor, párate, ataca y vuelve a correr. Pero ten cuidado: hay enemigos MUY rápidos.

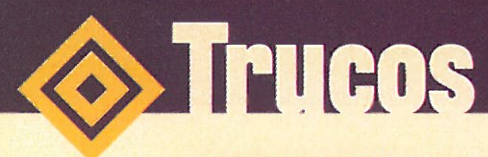
• El sistema de combos
Básicamente, dispones tres ataques básicos: ataque normal, ataque pesado y ataque especial. Por supuesto, los combos dependen del tipo de arma (cuerpo a cuerpo o largo alcance) que uses.
Normalmente puedes combinar los tres ataques en secuencias de tres golpes, pero conseguir encadenarlos no es tan sencillo como parece. Tienes que esperar a que se termine de efectuar el movimiento para pulsar el siguiente botón, siempre teniendo en cuenta que la velocidad de las armas es diferente, y que el ataque pesado tarda algo más en realizarse.

• Manejando a los PNJ's
En algunas misiones os asignarán un PNJ (personaje no jugador) para que nos ayude. Normalmente siempre se mueven a la misma distancia de nosotros y tienen un "área de ataque", una zona alrededor suya en la que "detectarán" a los enemigos para enfrentarse a ellos. Un pequeño truco para hacer que den mucho más juego es correr hacia un enemigo, golpearle una vez y correr hacia un lado huyendo de él. Tu compañero se encarará con el monstruo y tú podrás atacarle por la espalda. Evidentemente, esta no es una buena estrategia si el PNJ tiene un nivel de experiencia bajo.









Trucos

METAL GEAR



Seguro que el nuevo pack a precio reducido de Konami ha hecho que muchos de vosotros os compréis el juego, así que ahí van unos trucos.

CÓMO DERROTAR A LOS JEFES FINALES:

REVOLVER OCELOT. Cuando gaste todas las balas dispárale con la pistola Socom. No toques las cuerdas o se acabó.

- **TANQUE.** Desactiva el radar utilizando las granadas Chaff y encesta granadas normales en el interior de la cabina.

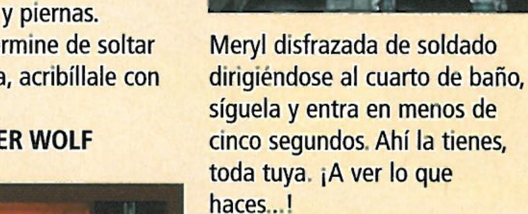
- **HIND D.** Protégete con los contenedores y dispárale con los misiles Stinger. No pierdas de vista el mapa.

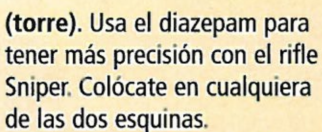
- **PSYCHO MANTIS.** Hay tres maneras de derrotarlo: usar las gafas infrarrojas y pegarle puñetazos, cambiar el mando de puerto en la consola para que no pueda leerte la mente (sólo si te han matado una vez), o disparar a las dos estatuas (sólo después de que Campbell te llame).



- **CYBORG NINJA.** Usa las Gafas Termales y pégales con puños y piernas. Cuando termine de soltar su energía, acribíllale con la Famas.

- **SNIPER WOLF (torre).** Usa el diazepam para tener más precisión con el rifle Sniper. Colócate en cualquiera de las dos esquinas.





- **SNIPER WOLF (nieve).** Lo mismo que en la torre. Sitúate en uno de los pinos cerca de la entrada y guíate por el vaho o usa las Gafas Termales.

- **METAL GEAR.** Usa los misiles Stinger primero en el hombro donde tiene el radar circular, y después en la cabina del piloto.

- **LIQUID SNAKE.** Estudia su rutina de movimientos, esquiva las embestidas y golpéalo con patadas y puñetazos. ¡Suerte!

- **VULCAN RAVEN.** Coloca minas Claymore en los cruces y espera a que las reviente.

OBJETOS Y CURIOSIDADES

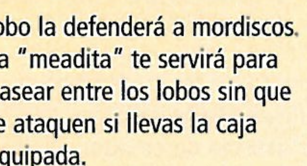
- **MERYL EN ROPA INTERIOR.** ¡Ah, pillín! Seguro que estás deseando probar este truco. Cuando te encuentres con Meryl disfrazada de soldado dirigiéndose al cuarto de baño, síguela y entra en menos de cinco segundos. Ahí la tienes, toda tuya. ¡A ver lo que haces...!



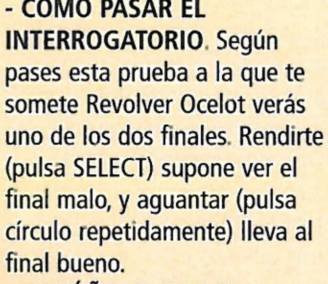
- **PONLA NERVIOSA.** ¿No te ha bastado con el anterior? Prueba a observar sus reacciones de nerviosismo cuando la miras en primera persona, con los prismáticos, o te frotas con las paredes.

- **¡FUERA, CHUCHO, FUERA!** Como buen animalito, el cachorro de lobo que encontrarás en la zona de los lobos te "miccionará" encima si golpeas a Meryl e inmediatamente te introduces en una de las cajas de cartón. Por cierto, si no lo haces, el lobo la defenderá a mordiscos. La "meadita" te servirá para pasear entre los lobos sin que te ataquen si llevas la caja equipada.





- **CÓMO PASAR EL INTERROGATORIO.** Según pases esta prueba a la que te somete Revolver Ocelot verás uno de los dos finales. Rendirte (pulsa SELECT) supone ver el final malo, y aguantar (pulsa círculo repetidamente) lleva al final bueno.



- **ENGÁÑALO CON EL KETCHUP.** Tras el interrogatorio, te meterán en una celda. Para salir, llama a Otacon, equipa el ketchup que te dará, túmbate en el suelo y pulsa Círculo. Así harás creer al soldado que estás herido y entrará en la celda. ¡Líate a tortas con él!

- **CONSIGUE LA CÁMARA.** Si tienes la tarjeta nº 6, puedes romper la segunda pared falsa que hay cerca de la entrada a la zona donde te enfrentaste con Revolver Ocelot. - **AGÁRRAME ESE FANTASMA.** Ahora ya podéis fotografiar unos fantasmas de soldados. Al hacer la foto no los veréis, porque para eso hay que salir de la partida y seleccionar la opción Álbum. Aquí podéis encontrar a los fantasmas:

- En el helipuerto, el guardia que duerme
- El cuerpo muerto del jefe DARPA
- El poster de robots del laboratorio de Otacon
- En el pasillo lleno de cadáveres antes de llegar a Cyborg Ninja, hay un punto parpadeante.
- El mapamundi de la sala frente a Metal Gear.
- El guardia que se dirige al cuarto de baño de la planta de Psycho Mantis.
- Una cascada en el almacén de Vulcan Raven
- Nuestro reflejo en el espejo del cuarto de baño donde Meryl se cambia de ropa.

- **SMOKING, BANDANA Y TRAJE DE CAMUFLAJE.** La Bandana se obtiene acabando el juego con el final bueno, salvando la partida y comenzando una nueva con la que has salvado. Para el traje de camuflaje, sigue el mismo proceso pero con el final malo. Y para conseguir una nueva vestimenta para Snake, haz o mismo pero completando el juego dos veces. Snake lucirá un Smoking cuanto llegue al ascensor.





FINAL FANTASY VII

CONSEGUIR A VINCENT



En la mansión de Shinra en Nibelheim encontrarás una caja fuerte dentro de una de las habitaciones. Para abrirla puedes resolver el complicado puzzle de las notas que hay repartidas por la casa o introducir directamente lo siguiente: 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Dentro encontrarás una llave, la materia Odín... y una enorme criatura con cara de pocos amigos. Para vencerla ten en cuenta que la parte púrpura resiste el daño físico y la roja el daño mágico. Emplea ataques de invocación y caerá pronto, luego dirígete al sótano y usa la llave en la puerta que hay antes de la biblioteca. Abre el ataúd para encontrar a este misterioso personaje vampírico.

LOS CABALLEROS DE LA MESA REDONDA

Puede que hayas oído hablar de esta poderosísima materia pero no tengas ni idea de cómo encontrarla. Para empezar, explora la zona noreste del mapa (con la nave, evidentemente) y encontrarás una pequeña isla con una cueva que no aparece en el mapa, a la cual solo se puede llegar con un chocobo dorado. Las explicaciones de cómo conseguirlo te las pueden dar el sabio chocobo o los cuidadores de la granja chocobo. Lo principal antes de intentar conseguir un nuevo chocobo es que hayas disputado muchas carreras para "subir de nivel" con sus "padres". Aún así te llevará mucho tiempo, intentos y verduras el conseguirlo, pero la recompensa es el ataque más poderoso del juego.



FINAL FANTASY VIII

LOS GUARDIAN FORCES OCULTOS

• **Castilio.** Lo encontrarás en una isla al sur del continente de Centra, debes vencerle para que se una a ti. Para ello equipa a tus personajes con las habilidades de Resucitar y Recuperar. Ten a un personaje siempre curando para que el ataque 10.000 espinas no te destroce. Cuando aparezca un mensaje en la parte superior de la pantalla ataca con lo más poderoso que tengas, porque el jefe está a punto de escapar.





• **Odín.** Para conseguir a este poderoso GF entra en la torre cerca del cráter de Centra. Tendrás 20 minutos para escalar la torre y derrotar a Odín. Por eso, y por los poderosos enemigos con los que te encuentras en la torre, es aconsejable que lleves las habilidades Mitad encuentros o Ningún encuentro. Una vez en la batalla contra Odín aplica Prisa y machácale con ataques físicos.

• **Tomberi.** Se consigue en el mismo sitio que Odín. Tienes que matar a unos 20 Tomberis para que aparezca el Rey Tomberi, al que debes derrotar con tus GF's más potentes. Esta batalla es muy dura y te puede llevar casi una hora.

• **Bahamut.** Necesitas el Lagunamov para poder aterrizar en la isla del buque de guerra, situada en la esquina suroeste del mapa. Avanza hasta la luz azul (parándote cuando la luz brille más intensamente para evitar enfrentamientos) y te enfrentarás a Bahamut.

• **Edén.** Después de conseguir a Bahamut, vuelve al Lagunamov y entra en la sala de conferencias. Regresa a la isla y verás que el núcleo ha sido destruido. Baja al nivel inferior (usando un sencillo sistema de unidades de reserva) y enfréntate a Ente Artema. No olvides extraerle Edén.

• **Helltrain.** Necesitas un objeto, el anillo de Salomón, para conseguir a Helltrain, y otros 18 objetos (6 tubos de hierro, 6 panaceas+ y 6 tentáculos de Molbol) para poder usar el anillo. El primero lo encontrarás en el Tear's Point (cerca de Esthar) y lo demás puedes conseguirlo robándolo de diversos enemigos. No tendrás que luchar contra Helltrain cuando uses el anillo.

VENCE A ENTE OMEGA

Esta enorme criatura que encontrarás en el castillo de Artemisa es posiblemente el enemigo más duro que ha habido jamás en un «FF». Incluso teniendo el máximo



nivel y todos los objetos, se podrían escribir páginas enteras sobre cómo vencerle. Pero nosotros te vamos a explicar un método sencillo, rápido, aunque no siempre eficaz. Pon a Selphie, a Squall y a Rinoa (los tres con nivel 100) en tu equipo y asegúrate de tener magia Aura y alguna Sal Sacra o Sal Heroica. En el primer turno usa la Sal y el Aura en Selphie y emplea su límite. Aquí es donde entra en cierto modo tu habilidad: usa su límite y empieza a repetir rápidamente hasta que consigas el The End que matará automáticamente a Ente Omega. Teniendo nivel 100 debería salir uno de estos límites cada 40 o 50 veces, aunque también puede salir a la primera. Es cuestión de intentarlo hasta que funcione.



SPAWN: DEMON´S HAND

GALERÍAS DE PERSONAJES

Completa un modo torneo para desbloquear la galería del personaje con que hayas jugado. Termínalo con los demás personajes para activar sus galerías correspondientes.

FINALES DE LOS PERSONAJES

Juega el modo Arcade Boss en la opción multijugador con la máxima dificultad para desbloquear un final. Para obtener los finales de los personajes durante el juego, encuentra todos los secretos en los niveles de Admonisher o Vacillator antes de enfrentarte a Teneres y DA Spawn, todo ello sin continuar.

PERSONAJES ESCONDIDOS

Juega al modo Boss con los siguientes personajes y vence para conseguir otros nuevos:

GANA CON	DESBLOQUEA A
Brimstone	Overtkill
Al Simmons	Skeleton I
Jessica	Green Beret
Sam	The Mafia
Redeemer	Hell Spawn
Overtkill	Army A
Tiffany	Angels E
Grace	Soleil
Clown	Vindicator
Tremor	Cy-Gor
Spawn	The Curse
Twitch	Soldier I
Cogliostro	Vandalizer
The Curse	Sub Curse
Cy-Gor	Wolf I
Soleil	Angel Teneres
Vindicator	Vacillator
Vandalizer	Vaporizer
Hell Spawn	Gatekeeper
Gatekeeper	Zombie I



LUCHADORES MÁS PODEROSOS

Asegúrate de que tu personaje tiene toda la salud y pulsa R + B o bien X + A + B. La mayoría de los personajes pueden usar esta versión más poderosa de sí mismos. Mientras te mantengas en este estado tu energía irá decreciendo poco a poco. Vuelve a pulsar la combinación para volver a la forma normal.

ZONAS ESCONDIDAS

Mientras te encuentres en el nivel del Grim Forest, ve hacia las zonas de los árboles iluminadas de rojo para acceder a áreas secretas.

ÍTEMS EXTRAÑOS EN EL MODO BOSS

Juega en el modo equipo y derrota a todos los rivales antes de que acabe el tiempo. Si vences al Gate Keeper obtendrás dos personajes extra: Angel Teneres y Spawn Medieval (DA). Encontrarás los ítems extraños en los niveles en los que luches contra ellos, teniendo un nivel de dificultad de 4 o superior.

SALA SECRETA DE ADMONISHER

En el combate contra Admonisher en el hoyo, hay puertas con trampa, pero una de ellas tiene una sala secreta donde encontrarás la Sword of Curse 1 y otros cuantos ítems.

JEFE EXTRA EN EL MODO BOSS

Lucha contra Vacillator en el escenario con agua (no del hielo) y ve al extremo opuesto al que empiezas. Rompe el muro encontrarás al Vandilliser.

EVIL DEAD (DC Y PS)

Allá os van unos truquillos y consejos útiles:

- Los objetos y utensilios lanzan destellos blancos de vez en cuando. Aunque parezca que allí no hay nada o que es parte del decorado, rebusca bien pulsando el botón en sus proximidades.
- El juego te proporciona las cintas para salvar siempre antes de un jefe final o punto importante de la historia. No merece la pena pasearlas por ahí, úsalas según las encuentres, porque es señal de que has llegado a un punto importante o difícil.
- Los espíritus sin piernas se esconden bajo tierra después de unos pocos golpes para reaparecer por la espalda. Efectúa un saltito hacia atrás cada vez que desaparezcan para pillarlos desprevenidos.
- Los soldados esqueléticos a veces fingen estar muertos. Se tirarán al suelo y parece que desaparecerán tras unos pocos golpes. Pega uno de los característicos saltos hacia atrás y espera a que vuelva a salir del suelo. Estos enemigos suelen dejar algún ítem tras morir, de modo que cuando no veas el regalito, desconfía.
- Si llevas un arma de fuego equipada, asegúrate de que siempre esté cargada. Lo decimos porque no hay nada peor que tener un enemigo empalado en tu moto sierra y descubrir que no podemos finalizarlo como es debido porque se nos acabaron las balas. Además, cuando esto ocurre, te quedas en una posición muy vulnerable y sin poder moverte.
- Recuerda que cada vez que accedas al menú, tu motosierra se apagará automáticamente, lo cual joroba bastante en mitad de un combate. Acuérdate de ponerla siempre en marcha cuando salgas del menú y estés luchando.





- Siempre debes decir alguna frasecilla cuando empales a un enemigo con la motosierra y lo remates con el otro arma. La chulería aumenta la probabilidad de que el ítem que dejen sea más importante.
- Cuando veas setas en una pantalla, cógelas aunque no te hagan falta en ese momento, porque volverán a salir cuando vuelvas a esa localización.
- No es necesario que luches contra Linda si te da un poco de grima despedazar a tu ex-novia. Tu agarra la pala y empieza a correr hacia alguna salida. Cuando vuelvas a entrar se habrá esfumado.
- Cuando las setas aparezcan estando tu en la pantalla, harán un ruidillo parecido a una ráfaga de viento. Aunque hayas buscado anteriormente, si oyes esto, vuelve a buscar por toda la pantalla.
- Los ítems que se pueden meter en el convertidor son:
  Seta blanca = Botiquín pequeño
  Seta roja, Fluido combustible, Moonshine (licor), Jug = Lata de gasolina pequeña.
- Por último, te recomendamos encarecidamente que NO pulses Start en la pantalla de presentación y te quedes escuchando las tonterías que suelta el protagonista.

Todo un mundo  para Psx / PsOne



PL-3004/AZUL 3005/TEAL
3006 MORADO
MANDO DIGITAL





PL-397
VOLANTE "SPORTSTER" PSX

Sistema TCS. Compatible con PSX2. Vibración Dual. Palancas de aceleración y freno. Indicador de aceleración digital.



3008/AZUL 3009/TEAL PL-3010/MORADO
MANDO ANALÓGICO CONTROLLER



PL-337/TR 388/NET
339/AZT
TARJETA DE MEMORIA
1MB PSX



PL-390
TARJETA DE MEMORIA
4 MB REAL.
PSX



PL-391
TARJETA DE MEMORIA
8 MB REAL.
PSX



PL-394
PISTOLA SCORPION
CON RETROCESO PSX

Auto disparo. Auto recarga con Guncon. Incorpora función de retroceso.



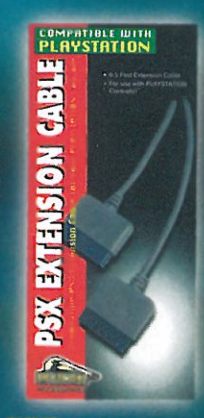
PL-701
CABLE PSX / USB





PL-356
CABLE SCART PSX

Con entrada Guncon.

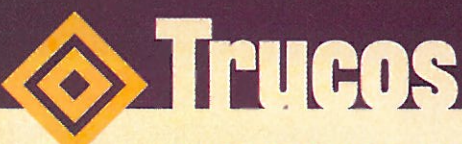


PL-352
CABLE EXTENSION PSX





Tfno.: 91 659 07 30 · Fax: 91 651 56 25 · e-mail: adelarcyd@arrakis.es
C/ Cerro del Águila, 9 · San Sebastián de los Reyes · 28700 Madrid

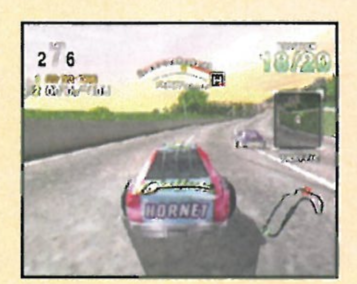


DAYTONA USA 2001

SALIDA RÁPIDA
Mantén el cuentarrevoluciones en la luz amarilla durante la cuenta atrás. Mantén el freno cuando la cuenta llegue a dos. Suelta inmediatamente los frenos y acelera cuando desaparezca el cero y se muestre la palabra "Go". De este modo saldrás a mucha más velocidad.

COCHE NUEVO
Para acceder a él, acaba el 3-7 Speedway en cualquier posición en el modo de carrera sencilla con el Hornet, el Grasshopper, el Lightning y el Falcon.

TRUCOS SORPRESA
No os vamos a decir en qué consisten porque así os llevéis una pequeña sorpresa intentando activarlos. Para el primero, consigue la primera posición en el modo single player en todas las pistas y todas las variaciones.
El otro se activa acabando en primer lugar en el escenario del campeonato final.

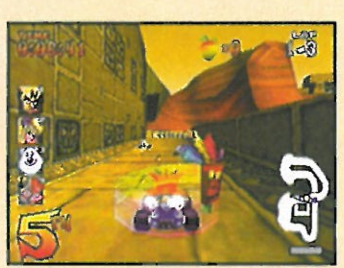




CRASH TEAM RACING (PLATINUM)

El rey de las carreras locas en PlayStation está de moda desde que alcanzó la categoría Platinum, así que no viene mal contar con unas ayuditas para fardar con los amigos.
Todos estos códigos deberás introducirlos en el menú principal mientras mantienes presionados los botones L1 y R1 del mando de control:





CIRCUITOS EXTRA:
→, →, ←, ▲, →, ↓, ↓.

SUPER TURBO:
▲, →, →, ●, ←.

INVISIBILIDAD:
↑, ↑, ↓, →, →, ↑.

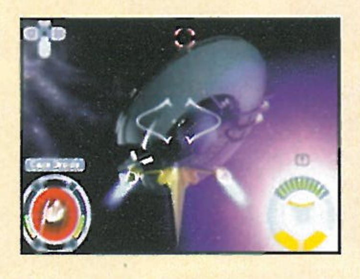
BOMBAS ILIMITADAS:
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.

En todos los casos, un sonido deberá confirmar que habéis introducido la secuencia correctamente.

STAR WARS STARFIGHTER

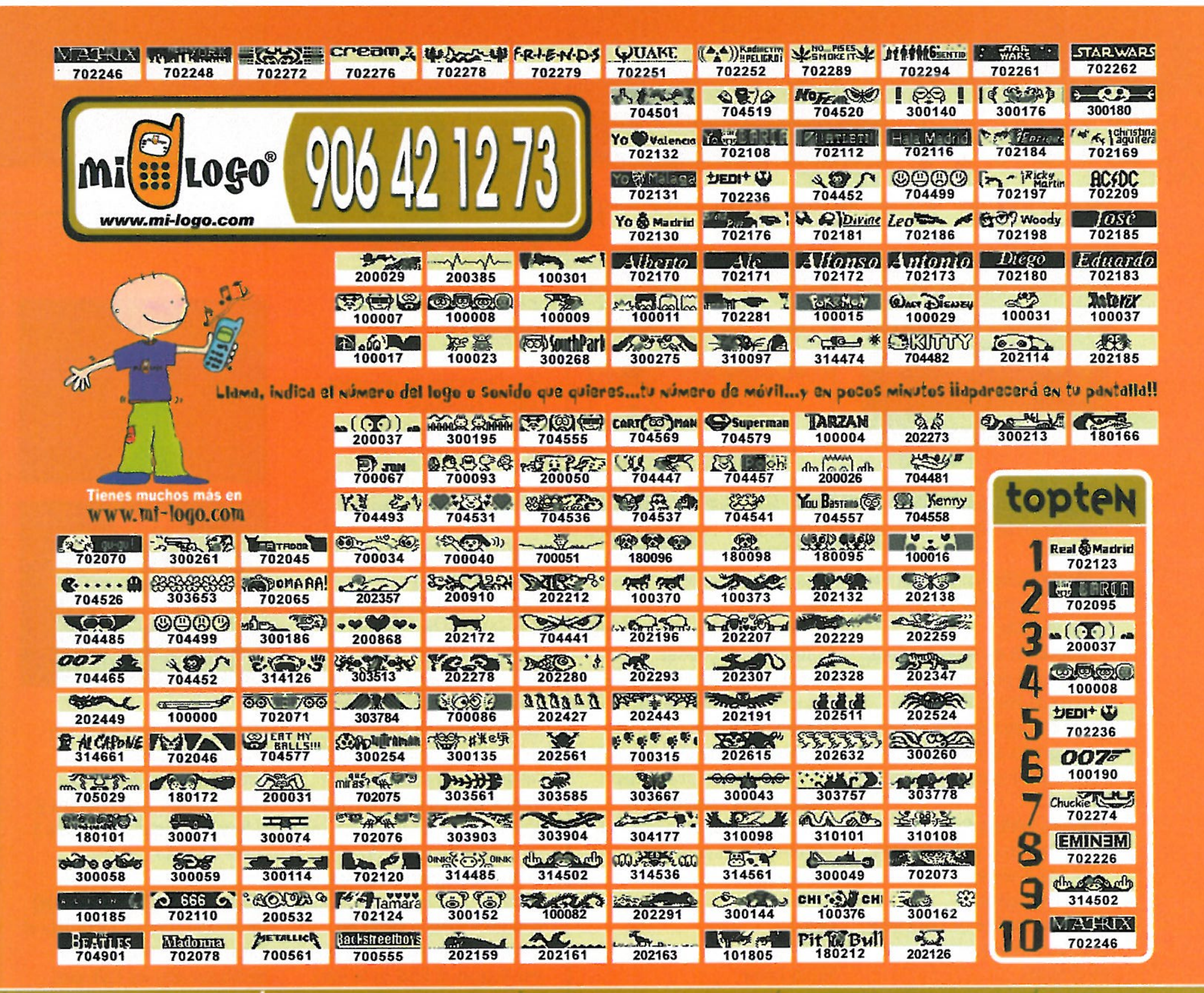
PASSWORDS
En el menú de opciones introduce los siguientes Passwords para ganar ventajas adicionales.
Overseer, abre todos los niveles excepto las fases multijugador
Minime, invencibilidad.
Bluensf, Caza experimental N1 disponible
Andrew, abre los niveles multijugador
Nohud, desconecta los dispositivos de la cabina
Ships, galería de naves enemigas disponible
Heroes, imágenes de las naves y de los pilotos disponibles
Planets, imágenes de diseño de preproducción
Jarjar, controles inversos
Team, ver al equipo de programación
Simon, ángulos de cámara alternativos, se modifican con el botón select y se aplica el zoom con R1





MISIONES DE BONUS
- **Camino de rosas.** Medalla de bronce en las siguientes misiones:
  - La escolta real
  - Violación del contrato
  - Piratería sobre Lok
  - Tomando la ofensiva
  - Fuga a medianoche
  - El asalto final
- **Sprint del cañón.** Medalla de plata en las siguientes misiones:
  - Pruebas en Naboo
  - La escolta real
  - Tomando la ofensiva
  - Fuga a medianoche
  - Rescate en el Solleu
  - El asalto final
- **Ataque Posición.** Medalla de bronce en todas las misiones
- **Barridos espaciales.** Medalla de plata en todas las misiones
- **Mantis guardián.** Medalla de oro en las siguientes misiones:
  - Violación del contrato
  - Secretos en Eos
  - Fuga a medianoche
- **Havoc.** Medalla de oro en las siguientes misiones:
  - Piratería sobre Lok
  - Cosas de valor
  - El ojo del huracán
  - El golpe fallido
  - Último puesto en Naboo
- **Caza N1 experimental.** Medalla de oro en las siguientes misiones:
  - Pruebas en Naboo
  - La escolta real
  - Tomando la ofensiva
  - Fuga a medianoche
  - Rescate en el Solleu
  - El asalto final
- **Infiltrator** Medalla de oro en todas las misiones.





tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336

topten

Misión Imposible · CINEMA	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
The Simpsons · TV	407698
La Pantera Rosa · TV	407633
James Bond · CINE	407687
Dancing Queen · ABBA	407201
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
Guilty Conscience · EMINEM	407299
Staying Alive· BEE GEES	407231

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110



TEKKEN TAG TOURNAMENT





Estos son los secretos que, por el momento, hemos podido desvelar en la obra maestra de Namco.

• **Modo Gallery:** Aparecerá en el menú en cuanto Devil sea desbloqueado.

• **Selección de música:** Anota más de 200 puntos en una partida de bolos. Cuando lo hayas conseguido, pulsa Start para acceder al menú de la bolera, y allí escoge Bowling Options.

• **Modo Tekken Bowl:** Aparecerá en el menú cuando Ogre sea desbloqueado.

• **Modo Theater:** Simplemente has de completar el juego una vez y aparecerá en el menú.

• **Selección de escenario en el modo Practice:** Teniendo resaltado "Practice Mode" en el menú, mantén presionado L2 y pulsa R2 tantas veces como sea necesario para elegir el escenario que prefieras. Aquí tenéis una lista de los escenarios y su correspondiente número de pulsaciones.

Law (nuevo): .... 1 vez.
Yoshimitsu (poca nieve): 2 veces.
Ling: ....3 veces.
Hwoarang: ....4 veces.
Lei: ....5 veces.
Ogre: ....veces.
Escuela (vespertino): .....7 veces.
Jin (vespertino): ....8 veces.
Nina (día): ....9 veces.
Eddy (atardecer): ......10 veces.
King: ....11 veces.
Heihachi: ....12 veces.
Eddy (día): ....13 veces.
Unknown: ....14 veces.
Law (viejo): ....15 veces.
Escuela (matutino): .....16 veces.
Jin (día): ....17 veces.
Nina (noche): ....18 veces.
Yoshimitsu (mucha nieve): 19 veces.
Paul: ....20 veces.

• **Comenzar el combate con el segundo luchador:** Si quieres comenzar el combate con el segundo personaje, mantén pulsado el botón de cambio en la pantalla de carga.

• **Desbloquear caracteres:** Cada vez que completes el juego, aparecerá un nuevo personaje en este orden:

Kunimitsu
Bruce Irvin
Jack-2
Lee Chaolan
Wang Jinrey
Roger/Alex
Kuma/Panda
Kazuya Mishima
Ogre
True Ogre
Prototype Jack
Mokujin/Tetsujin
Devil/Angel
Unknown

• **Luchar con Angel:** Presiona Start con el cursor sobre Devil

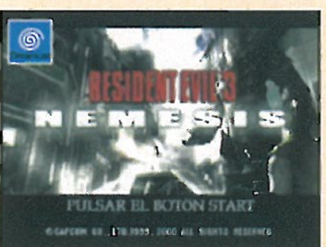
• **Luchar como Tiger:** Con el cursor sobre Eddy, pulsa Start

• **Otro traje para Armor King:** Selecciónalo como primer personaje y completa el juego en el modo Arcade. Después podrás seleccionar su nuevo traje pulsando Start.

• **Secuencias de vídeo de Ling:** Completa el juego con ella como primer personaje, y vuelve a completarlo con ella, pero con el vestido de colegiala (pulsando Start).

RESIDENT EVIL: NÉMESIS (PS y DC)





COMBINACIONES DE PÓLVORA

A = Balas de pistola
B = Cartuchos de escopeta
ABC = Granadas
AC = Granadas de fuego
BC = Granadas ácidas.
CC = Granadas de hielo
CCC= Balas Magnum

MODO MERCENARIO (playstation)

Llega hasta el final del juego una vez y desbloquearás el modo mercenario. Salva el archivo del juego y empieza una nueva partida con el juego salvado. Selecciona en él el modo mercenario. En este modo podrás controlar a Carlos, Mikhal o Nikoli desde el tren a la sala de comienzo con un temporizador de dos minutos. Si quieres más tiempo mata a todos los enemigos que puedas y salva a todos los civiles que te sea posible. Una vez llegues al final se te dará una clasificación y dinero, con el que podrás nuevas armas para próximas partidas.

NUEVOS TRAJES (playstation)

Completa el juego con un rango superior al F en la modalidad fácil y desbloquearás unos trajes muy interesantes: el traje de Jill Valentine del primer Resident y y el traje de Regina, de "Dino Crisis". Si completas el juego en el nivel difícil con un ránking D, obtendrás dos nuevos trajes, si acabas con ránking C tendrás 3 trajes nuevos, si lo haces con B conseguirás 4 trajes nuevos y, si llegas al rango A recibirás 5 trajes. Sencillo, ¿no?

EPÍLOGOS (Playstation)

Un detalle curioso. Completa el juego en dificultad difícil y desbloquearás los Epílogos, que muestran las biografías de todos los personajes de la historia de Resident Evil. En función del ranking que hayas conseguido obtendrás unos epílogos u otros, así que ya te lo puedes currar.

DIARIO DE JILL

Consigue todos los archivos del juego (treinta) en orden. Si ahora consultas el manual de instrucciones azul (el primero de los documentos), observarás que se ha cambiado por el diario de Jill.





STREET FIGHTER EX3

DESBLOQUEAR PERSONAJES.
Para que los nuevos luchadores sean seleccionables debes completar el juego en el modo Original, cada vez con un personaje diferente:
Sagat: completa el juego una vez.
Vega: completa el juego dos veces.
Garuda: completa el juego tres veces.
Shadow Geist: completa el juego cuatro veces.
Kairi: ya sabes, cinco veces.
Pullum: lo adivinaste, seis veces.
Area: pues sí, siete veces.
Darun: ocho, ocho veces.
Vulcano: sorprendente, nueve veces.

PREMIOS A LAS MEDALLAS.
Consigue diez medallas del mismo tipo y abrirás opciones:
Diez medallas Bronze: Sakura se convierte en narrador presionando el botón Select sobre ella.
Diez medallas Silver: Desbloquea a Bison II presionando Select sobre Bison.
Diez medallas Gold: Desbloquea a Evil Ryu presionando Select sobre Ryu.
Diez medallas Platinum: Los modos VS Bison II y VS True Bison aparecerán en el modo Arena.





OTRO MODO DE CONSEGUIR LAS MEDALLAS
Por si te resulta muy difícil conseguir las metas de las medallas, aquí están las formas alternativas de hacerlo:
Bronze: Completa el modo Original ocho veces con Sakura.
Silver: Completa el modo Original ocho veces con Bison.
Gold: Completa el modo Original ocho veces con Ryu.
Platinum: Vence a Bison II o a True Bison cuatro veces en el modo Original (True Bison sólo aparece en el nivel de dificultad Hard).

BATALLAS ESPECIALES
Hay tres batallas especiales en el modo Original dependiendo del personaje al que elijas. Termina cada nivel con un Meteor Combo, Meteo Tag Combo, o Character Parade para desbloquear las respectivas batallas:
Contra Kairi: Hokuto o Nanase.
Contra Shadow Geist: Skullomania o Sharon.
Contra Evil Ryu: Sagat, Ken, Sakura, y Bison o Bison II.

LUCHAR CONTRA BISON II
Para luchar contra Bison II en la batalla final del modo Original, debes cumplir las siguientes condiciones:
Dificultad normal:
• Termina cada nivel con un Finish Combo (Meteor Combo, Meteor Tag Combo, o Character Parade).
• Obtén más de 500.000 puntos
• Ni se te ocurra continuar.
Dificultad Hard:
• Simplemente no continúes.

VANISHING POINT (PS y DC)



Sabemos que dominar este excelente juego de carreras no está al alcance de todo el mundo, así que os hemos preparado algunos consejos útiles para que mejoréis vuestros tiempos:

• Aprende a manejar el stick analógico con la máxima suavidad posible, ten en cuenta que los derrapes disminuyen sensiblemente la velocidad, haciéndote perder más tiempo del que parece.

• Asimismo, y por la misma razón, siempre que sea posible resulta más eficaz soltar el acelerador en las curvas que utilizar el botón de freno.

• Aunque tengas activado el cambio automático, es conveniente que trates de mantenerte atento al sonido del motor, para reducir de marcha cuando las revoluciones estén bajas y así aprovechar mejor el par motor.

• Recuerda que una sola colisión con el tráfico normal puede acabar con tu mejor carrera, así que no arriesgues en los adelantamientos y acostúmbrate a pasarlos por dentro en las curvas; ellos siempre tienden a abrirse.

• Por último, cuando dispongas de un coche muy potente, procura no elevar demasiado las revoluciones en la salida, pues el vehículo derrapará y perderás algunas valiosas décimas.











Trucos

MARIO TENNIS

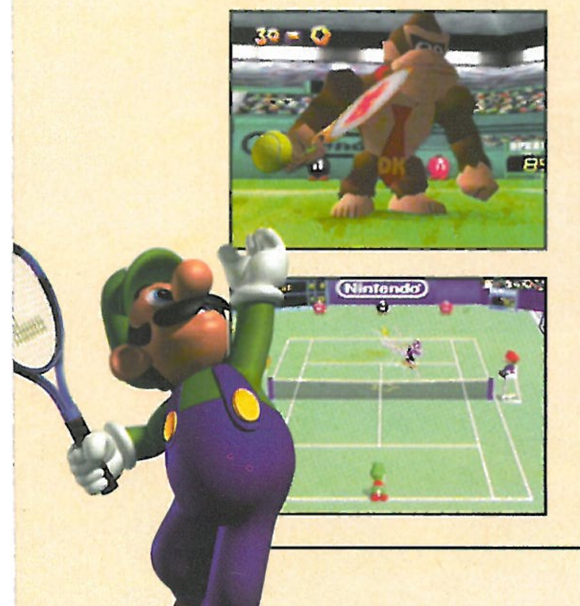
HANDICAP
Cuando vayas a seleccionar un personaje, mantén pulsado el gatillo derecho para que tenga handicaps con más poder.

JUGADORES ZURDOS
En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado el gatillo izquierdo y elige uno. Tu deportista será zurdo.

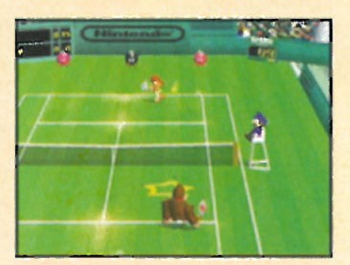
COPAS ESPECIALES
Pásate todos los torneos de copa con todos los personajes (incluyendo a Shy Guy y Donkey Kong Jr., cuyo truco aparece más abajo) y desbloquearás las copas especiales, de mucha más dificultad. Presiona R mientras estás seleccionando un personaje para acceder al Torneo Especial en el menú.

JUGADORES EXTRA
- **Shy Guy:** Vence en la Star Cup en la modalidad de torneo de Singles.
- **Donkey Kong Jr.:** Vence en la Star Cup en la modalidad de torneo de Dobles.

PISTAS EXTRA
- **Pista de Donkey Kong:** Gana la Mushroom Cup en el torneo de Singles controlando a Donkey Kong.







- **Pista de Yoshi y Baby Mario:** Gana la Mushroom Cup en el torneo de Singles controlando a Yoshi.
- **Pista de Mario y Luigi:** Gana la Mushroom Cup en el torneo de Singles controlando a Mario.
- **Pista de Mario y Luigi 2:** Gana todos los torneos en la modalidad de dobles controlando a MArio.
- **Pista de Mario y Luigi del Castillo:** Gana la Star Cup en la modalidad de Dobles y de Singles controlando a Mario.
- **Pista de los Wario Brothers:** Vence en todas las copas en la modalidad de Dobles manejando a Wario.
- **Pista de la Planta Piraña:** Completa cualquier pista con un perfect (las 50 bolas) en el Piranha Plant Challenge con cualquier personaje.

CÓDIGOS EN EL RING TOURNAMENT
Ve al menú principal y entra en la opción "Special Games". Una vez ahí, pulsa en el apartado "Ring Tournament" y teclea los siguientes códigos para obtener nuevas copas:

- Copa Mario: A3W5KQA3C
- Copa Luigi : M1C2YQM1W
- Copa Wario: UOUFMPUOM
- Copa Donkey: MM55MQMMJ

SSX

TRUCO MAESTRO
Para conseguir todos los personajes, las pistas, las tablas y las vestimentas así, por la cara, ve al menú de opciones y mantén pulsados L1, L2, R1 y R2. Seguidamente pulsa abajo, izquierda, arriba, derecha, X, círculo, triángulo y cuadrado.

DESBLOQUEAR PERSONAJES
Gana una medalla de oro para conseguir a Jurgen. Con dos consigues a JP. Con tres, a Zoe. Si eres el furor de la nieve y consigues cuatro, a Hiro.

DESBLOQUEAR LAS PISTAS OCULTAS
Si ganas todas las carreras en el circuito mundial estará disponible la curiosa pista Aloha Ice Jam. Si haces lo propio en los "showoff events" conseguirás el recorrido llamado Pipedream. La última de las pistas, de nombre Untracked, se obtiene venciendo en el Aloha y en el "showoff event" en el Pipedream.

SIN TABLA
Ve a la pantalla de selección de personaje para entrar en el menú de opciones. Mantén pulsados los cuatro gatillos y pulsa Cuadrado + Triángulo + Círculo + X + Cuadrado + Triángulo + Círculo + X en la pantalla de opciones. Un sonido confirmará que lo has escrito bien. Ahora tu personaje irá por las pistas con la tabla en la espalda.

ATRIBUTOS COMPLETOS
Ve al menú de opciones de la pantalla de selección de personaje. Mantén los 4 gatillos presionados y sin soltarlos pulsa X siete veces y después cuadrado. Este código



te dará una única tabla para correr, independientemente de la que escojas.

SIN EQUIPO
De nuevo en el menú de opciones de selección de personaje, mantén L1+L2+R1+R2 pulsados y presiona Círculo siete veces y luego X. Un sonido te confirmará tu buena ejecución.

RECORRIDO MERCURY CITY MELTDOWN
Gana una medalla en el recorrido Elysium Alps.

RECORRIDO MESABLANCA
Gana una medalla en el recorrido Mercury City Meltdown.

RECORRIDO TOKYO MEGAPLEX
Gana una medalla en el recorrido Mesablanca.

NUEVOS TRAJES
Realiza con éxito todos los trucos del círculo verde o del cuadrado azul y desbloquearás dos tipos de trajes nuevos.

CONSEGUIR LAS TABLAS
En función del rango que obtengas podrás desbloquear las distintas tablas que están ocultas:

TABLA	RANGO NECESARIO
Tercera	Rookie
Cuarta	Sensei
Quinta	Contender
Sexta	Natural
Séptima	Star
Octava	Veteran
Novena	Champ
Décima	Superstar
Undécima	Master



CENTRO MAIL
www.centromail.es
SUPER SORTEO Centro MAIL
Dreamcast
¿Sueñas con ser el Rey del Asfalto?
Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de estos 11 productos DREAMCAST y podrás entrar en el sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster. Bonito, ¿eh? Si eres el afortunado ganador, Centro MAIL habrá hecho tu sueño realidad: te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda Centro MAIL más cercana o bien en internet en
www.centromail.es
PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO.
SPEEDSTER
FOTO NO CONTRACTUAL



Odisea cibernética



La situación es desesperante. Una invasión alienígena está diezmando la población terrestre y cualquier intento de defensa es inútil. Nuestra única esperanza recae en el teniente Vaughan, que alterado cibernéticamente irá de lleno hacia el peligro...¿Podrás ayudarle?



CONSEJOS

1. Explora a fondo todos los escenarios del juego. Hay muchos lugares a los que no es necesario acudir para avanzar pero que esconden bastantes objetos de utilidad como salud o munición.
2. Elimina a todos los enemigos de cada zona. En multitud de ocasiones será completamente necesario hacerlo para conseguir objetos imprescindibles o desbloquear algún que otro camino.
3. Utiliza a menudo el implante ciborg. Pulsando R1 accederás a la vista subjetiva a través del ojo cibernético de Riley, y ésta nos servirá para localizar mejor los objetos y también para obtener algunas pistas.
4. Los puntos de salvar partida se encuentran con relativa poca frecuencia a lo largo de la aventura, así que cada vez que divises uno aprovecha para guardar tus avances. Nunca se sabe que encontrarás más adelante.

NIVEL 1: PATRULLA DESAPARECIDA

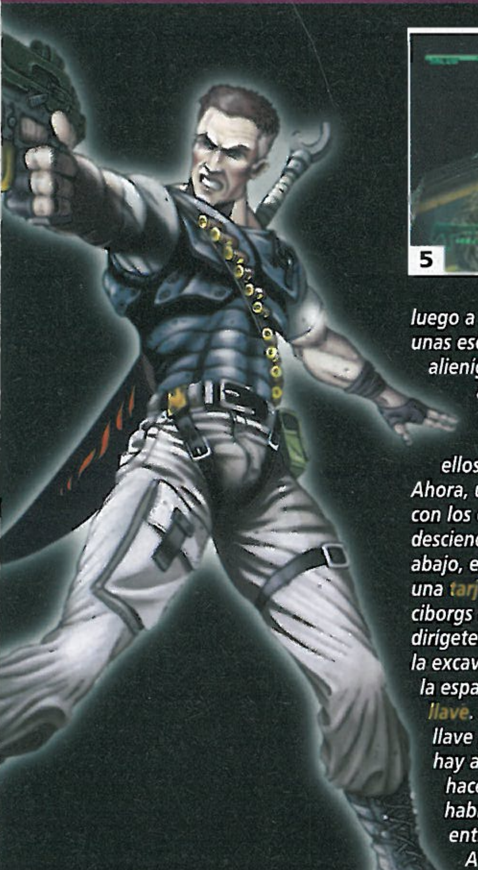

1


3


4


2

Nada más comenzar, corre recto y tras recibir el mensaje por radio pasa debajo del camión volcado y luego gira a la derecha. De la puerta saldrán dos ciborgs, destrúyelos con la espada energética y entra por la puerta que ha quedado abierta. Coge la ametralladora y continúa avanzando hasta que salgas de nuevo a cielo descubierto (1). Ve por la izquierda, y tras la secuencia, tuerce por la esquina de la izquierda y sitúate detrás del coche (2). Desde esta posición el ciborg no podrá verte, así que equípate con la ametralladora y con la ayuda de la vista subjetiva dispárale a la cabeza para eliminarlo de un sólo tiro. (Repite esta operación siempre que puedas pues te será muy útil para ahorrar munición). Vuela la cabeza a los dos siguientes ciborgs y continúa avanzando hasta la puerta que hay al final. Nada más entrar un ciborg se dirigirá rápidamente hacia ti, acaba con él y con los otros dos que hay en una posición más elevada. Cuando los destruyas, sigue recto y empuja el contenedor para alcanzar las escalerillas. Pasa el puente de metal, (al pasar éste se derrumbará), y baja. Cuando acabe la secuencia, vuelve sobre tus pasos y entra en la puerta de la izquierda con cuidado. Aquí verás un ciborg operando el sistema eléctrico (3). Dispárale a la cabeza, recoge las balas, acércate al panel de electricidad y pulsa los interruptores. Con esto habrás completado el primer objetivo: restaurar la energía. Ahora regresa hacia el puente de metal pero no te acerques a él. (Está electrificado a causa del desprendimiento de un cable de alta tensión). Activa la vista subjetiva, apunta a la caja conexiones, (el lugar donde nace el cable), y dispara hasta que explote. Ya puedes cruzar el puente sin peligro. Cuando lo hagas, escóndete detrás del contenedor que empujaste antes y apunta con la vista subjetiva hacia la puerta. Destruye a los dos ciborgs antes de que se percaten de tu presencia y luego corre hacia la derecha. Antes de entrar en el vagón asegúrate de coger el escudo alienígena. Durante el trayecto agáchate para esquivar los chorros de vapor que salen a ambos lados del túnel. Cuando llegues a tu destino te encontrarás con un soldado herido. Tu objetivo ahora es encontrar el botiquín para atender sus heridas. Corre hacia la izquierda, salta el pequeño muro y acaba con dos ciborgs. Ahora, entra por la puerta que se ha abierto, elimina al ciborg que está detrás del mostrador y coge la tarjeta llave que te dejará al morir. Cuando la tengas, entra por la puerta que hay a la izquierda del mostrador y recoge el botiquín. Ahora regresa al lugar donde está el soldado herido y entrégale el botiquín. Éste a cambio te dará una tarjeta llave. Con ésta en tu poder, vuelve a la sala del mostrador y entra en la puerta de la izquierda usando la tarjeta llave. Aquí, recoge la salud y las balas, y ve hacia la puerta del centro (4), utiliza la tarjeta llave para entrar. En este lugar, acaba con el androide sonda, corre hacia arriba, coge el escudo que hay junto al coche y salva la partida en el punto que hay un poco mas adelante. Desde este lugar sigue recto hacia las escalerillas. Cuando estés arriba activa la vista subjetiva, y cuando el ciborg que está vigilando se aproxime a los bidones de combustible lanza una granada para que exploten. Ahora, baja del puente y escóndete en la siguiente esquina. Acaba con el ciborg que hay justo en el edificio de enfrente, (está arriba en una pequeña plataforma), y salva la partida detrás del coche rojo. Corre hacia la verja que hay a la derecha y entra. Sigue recto y prepárate para una buena ración de ciborgs. Tras destruirlos a todos regresa por donde entraste a esta zona. Al llegar te percatarás de que una barrera bloquea la salida. Tras recibir órdenes por radio, sigue recto y



5

luego a la izquierda hasta que veas unas escalerillas. Destruye la barrera alienígena con la espada y sube. Ya arriba, elimina todos los enemigos que te salgan al paso hasta que uno de ellos te deje una tarjeta llave. Ahora, utiliza el cañón para acabar con los ciborgs que hay abajo (5) y desciende de esta posición. Una vez abajo, examina la zona para encontrar una tarjeta llave que dejó uno de los ciborgs al caer. Con ella en tu poder, dirígete a una puerta que hay cerca de la excavadora, destruye la barrera con la espada y entra usando la tarjeta llave. Ahora utiliza la otra tarjeta llave para eliminar la barrera que hay al comienzo de esta zona. Al hacerlo, los soldados saldrán de la habitación anterior y te entregarán los explosivos. Abandona esta zona y salva la partida junto al coche rojo. Desde este punto, avanza hacia el tanque, elimina al ciborg que hay tras él, sigue



6

avanzando, mata a un nuevo ciborg y entra en la puerta de la izquierda. En el parking, destruye a todos los enemigos para que dé comienzo una secuencia. Tras ella, ve hacia el final del parking y cuando un ciborg salga de una puerta, destrúyelo y avanza por ella. Sigue el camino, desciende por el desnivel producido por una explosión y corre hacia la puerta. Nada más entrar, mata al ciborg y coge la tarjeta llave que dejará al morir. Cuando la tengas, pulsa el interruptor que hay un poco más adelante para desactivar la barrera y sube. Tu objetivo ahora es pasar desapercibido ante la vigilancia de los androides sonda. Para ello, utiliza las piedras como escondrijo e intenta permanecer fuera de su alcance de visión. Sigue las flechas amarillas que señalan la salida hasta que llegues a una pared derrumbada (6). Trepa por ella para llegar de nuevo a la zona donde se encuentran cautivos los soldados. Usa la tarjeta llave en el panel para desactivar la barrera y obtener el detonador. Ahora sube la cuesta que hay junto a la celda. Nuestro objetivo ahora es destruir los obstáculos que impiden la entrada al puesto avanzado. Sigue recto y luego a la derecha para salvar la partida. Después coloca los explosivos justo detrás de este lugar y entra en la zona que ha quedado abierta. Acabas de llegar a tu primer gran combate.

ENEMIGO
Tanque alienígena

Aprende bien la forma de eliminar a este coloso porque te encontrarás varios a lo largo del juego. Para destruirlo, simplemente trata de evitar sus disparos protegiéndote con las piedras y muros mientras avanzas hacia el cañón que hay subiendo las escaleras. Cuando lo alcances, pulsa el interruptor para activarlo y dispara al tanque y a los ciborgs que hay dispersos por la zona.



NIVEL 2: FUERA DEL BÚNKER



7



8



9



10

Tu primera misión en el segundo nivel es escoltar a los dos guardias hasta el polvorín. Corre por las escaleras de la izquierda y elimina a todos los enemigos que te encuentres en esta zona, cuidado con los francotiradores que hay apostillados en lo alto de los edificios que intentarán eliminarte a ti y a tus dos compañeros. Cuando llegues a tu destino, los soldados te entregarán la tarjeta del almacén. Ahora, entra en la puerta que te han abierto los soldados para coger salud y el lanzacohetes. Cuando los tengas, sal de aquí, ve hacia la izquierda y entra en el almacén (7) usando la tarjeta llave. Ya dentro, salva la partida y avanza por el único camino posible. Llegarás a un puente destruido, elimina la torreta alienígena y baja del puente. Una vez abajo, acaba con los ciborgs y escala las rocas para llegar a una plataforma. Una vez más te enfrentarás con un tanque alienígena (8), para destruirlo sube a la plataforma de la izquierda, activa el cañón y dispárale hasta que caiga. Ahora baja de esta posición y corre a la pared que tiene cuatro interruptores. Tu cometido aquí es encender los pilotos tal y como se indica en la tarjeta de los códigos de entrada que tienes en tu inventario (9). Traspasa la puerta que se ha abierto. Aquí, salva la partida y desciende el pasillo hasta que llegues a una bifurcación. Elige el camino de la derecha y avanza hasta llegar a un pasillo cercado por rayos láser (10). Pasa con cuidado de no ser detectado y atraviesa la puerta del final. Cuando lo logres, sube a la caja de madera y elimina a los ciborgs con sigilo. Al hacerlo, de súbito aparecerá otro tanque alienígena. Para acabar con él entra en la sala de la izquierda (la que tiene color ámbar), activa el cañón y dispárale. Tras la secuencia, sal de esta habitación y corre hacia la izquierda. Entra en la primera sala que veas a la izquierda y salva la partida. Con la partida grabada, avanza por la izquierda y entra en la puerta que se abrirá automáticamente al acercarte. Ya en la sala de los controles principales, baja la rampa e introduce el código 297 en el terminal. Una vez hecho esto sube de nuevo y examina el panel de control de esta misma sala. Ahora, sal de aquí y entra en la siguiente puerta. En el centro médico, destruye a los ciborgs, toma el pasillo de la derecha y luego a la izquierda hasta el criolaboratorio. Tras la conversación con los soldados dirígete a los controles de energía (11). Aquí tienes que poner la energía a tope en el generador número 3. Para ello pulsa solamente los interruptores numero 1



11

y 2. Cuando lo hayas hecho, ve hacia atrás y empuja el criotubo hasta el laboratorio médico (la habitación que está justo enfrente). Allí, introduce el criotubo en el hueco número 3 y pulsa el interruptor para extraer el implante. Antes de abandonar esta sala examina los dos pasillos laterales que hay junto a la puerta de entrada para obtener munición y la tarjeta llave del almacén. Cuando tengas todo ve al laboratorio médico. Allí, un guardia te



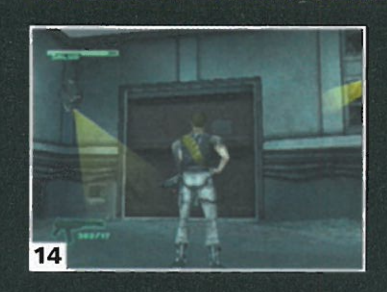

12

dará otra tarjeta llave. Con ésta en tu poder, sal de aquí y entra en los dos almacenes que hay en esta zona para recoger suministros. Cuando lo hagas, dirígete al "lobby" (vestíbulo) (12) y entra en la puerta usando la tarjeta llave. En esta nueva zona, salva la partida y avanza. Elimina a los ciborgs y sube por las escalerillas de la derecha. Arriba, sigue recto, acaba con los dos ciborgs y detente al llegar a un pasillo de tonalidad azul. Atraviésalo esquivando los rayos láser y entra en la puerta de la izquierda. Te encuentras en una zona con cinco terminales de control. Para activar la energía lo único que tienes que hacer es pulsar los cuatro interruptores laterales y finalmente el del centro (si no lo haces lo suficientemente deprisa tendrás que empezar desde el principio esta operación). Cuando lo hayas conseguido, sal de esta sala,


13

graba la partida en el punto que hay a la izquierda y entra en la puerta que está un poco más adelante. Nada mas entrar, elimina al ciborg que hay a la izquierda y dirígete a la puerta cercada por rayos láser. Para eliminarlos dispara a los relés energéticos que hay en las paredes de esta zona. Completada esta tarea, acaba con todos los enemigos que te aparezcan para que dé comienzo una secuencia. Una vez concluida, introduce el implante en el terminal del escáner (13). Ahora dispondrás de dos minutos para huir. Para hacerlo, vuelve sobre tus pasos hasta llegar al comienzo de este nivel (el tiempo está bastante ajustado, así que será mejor que no te entretengas en matar a ningún ciborg o en tomar unas cañas con los amigos). Cuando llegues al lugar indicado habrás acabado con éxito el segundo nivel.

NIVEL 3: PERSONAL DESAMPARADO


14

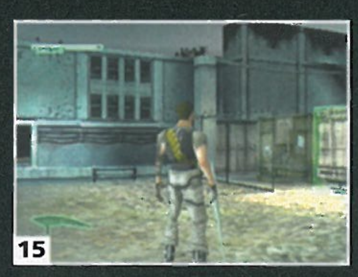
Tu objetivo prioritario en el tercer nivel es recorrer la ciudad para reunirte con Carter. Así que ponte en marcha hacia delante hasta que llegues a una puerta vigilada por dos cámaras de seguridad (14). Entra por ella y tras la charla con los técnicos coge la batería que está en el suelo de esta sala. Cuando la tengas entra en la habitación contigua y acaba con los dos androides de ataque para que dé comienzo una nueva secuencia. Cuando termine, introduce la batería en el terminal que hay junto al camión y sube la plataforma pulsando el interruptor. Una vez hecho esto, ve debajo de la plataforma y coge la llave de la verja. Ahora sal por la puerta vigilada por las cámaras para vértelas con una enorme nave alienígena.

ENEMIGO
Repatrullera alienígena

Nada mas acabar la secuencia, corre por la izquierda hasta que llegues a la verja, utiliza la llave para entrar. Aquí, coge el combustible y continúa avanzando hasta las escalerillas. Ya arriba, entra en la primera puerta y ve hacia a la izquierda para encontrar el panel de control de la torreta. Activa dicho panel y dispara a la nave hasta que caiga.



Cuando la hayas destruido, corre justo enfrente del panel de control hasta llegar a una sala con otro panel manejado por un ciborg. Destrúyele para evitar que te dispare más adelante. Ahora, vuelve sobre tus pasos hasta la zona donde hay unas enormes cajas (15). Tira la caja al hueco de la izquierda (donde están las escalerillas). Después empuja las dos cajas que hay en el canalón y únelas con otra que hay mas arriba para formar un puente. Cuando lo hayas hecho, regresa a la habitación donde está el camión. Utiliza en él el combustible y empuja el camión hasta la plataforma. Cuando lo hayas hecho, abre la puerta de la izquierda y ve a hablar con los técnicos. Cuando finalice la secuencia, sal por la puerta que abriste anteriormente y corre por la derecha tras los pasos del camión. Llegarás a una antigua fortaleza de la resistencia. Aquí, tu primer cometido es avanzar por la derecha hasta el punto de salvar partida evitando ser visto por las cámaras de seguridad, (ten mucho cuidado porque si te descubre alguna serás atacado por una enorme ametralladora). Tras salvar partida, baja por las escaleras y corre por la derecha de Riley hasta que veas un hueco en la pared. Entra por él, elimina a la torreta lapa que hay arriba y pulsa el interruptor para abrir la puerta de la izquierda, (no vayas por ella todavía). Ahora, coge la caja que tienes a tus espaldas y empújala hacia delante para poder alcanzar un conducto de ventilación. Cuando estés dentro, ve por la izquierda hasta una nueva sala. Allí, baja del conducto, acaba con los ciborgs, coge las esporas azul y amarilla, abre la puerta de la sala y regresa por el conducto de ventilación hasta que te topes con una verja oxidada. Utiliza en ella las dos esporas para romperla y avanza hasta una nueva habitación. Aquí, coge la llave del ascensor (16), salva la partida y sigue recto bajando las escaleras hasta la puerta de la izquierda. Sube a la caja e introdúcete en el conducto de ventilación. Sigue el único camino posible hasta la siguiente sala. Allí, utiliza la tarjeta llave maestra para abrir la puerta de tonalidad azul y entra. Aquí, introduce el código de anulación (17) (rojo, verde, rojo, azul), y tras la secuencia corre a la habitación de enfrente y entra por la puerta de la izquierda. Salva la partida y sal por la puerta principal. Nada mas salir serás atacado por dos ciborgs, destrúyelos y entra en la puerta de la izquierda. Sigue recto, baja las escaleras y acércate a la doctora Carter para hablar con ella. En la secuencia la doctora te dará la llave de la escalera. Cuando la tengas, vuelve sobre tus pasos, sube las escaleras y sal a la calle. Avanza hacia adelante y ve por la primera calle a la izquierda. Te encontrarás con una grúa, elimina el escudo alienígena que la protege con la espada y vuelve a la puerta anterior. Allí, usa la llave de la escalera y sube. Pulsa el botón derecho de los controles de la grúa para poder pasar a la zona de enfrente. Cruza el pequeño puente, (cuidado con el ciborg que hay arriba), para llegar. Allí, mata otro ciborg, coge la salud alienígena y arrastra la caja hasta el puente de la grúa. Ahora, pulsa el botón izquierdo de los controles y sube encima de la caja para alcanzar una pequeña plataforma. Sube por las escalerillas y entra por la puerta. En esta estancia, mata al ciborg y sube


15

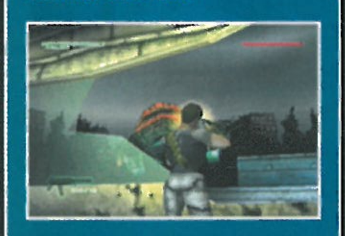

16


17

por las escaleras. Tras salvar partida te verás las caras con otra repatrullera alienígena.

ENEMIGO
Repatrullera alienígena

La forma de acabar con esta repatrullera es muy sencilla. Se moverá de un lado a otro continuamente, así que lo que tienes que hacer es esquivar sus disparos y en cuanto tengas oportunidad dispararla con el lanzacohetes hasta que quede reducida a chatarra.



Completado este objetivo, trepa por las rocas para alcanzar una nueva zona. Ya arriba, acaba con el francotirador ciborg y cruza la viga de metal. Elimina un nuevo ciborg y déjate caer por el agujero que hay en el suelo. Ahora, baja las escaleras y habla con el soldado de la resistencia. Tras esto, baja por las escaleras hasta que llegues a una zona electrificada. Aquí, mata al ciborg que está de espaldas y pega la caja a la pared de la derecha. Ahora, pégate tu también a esa pared y empuja la caja hasta el borde del agua. Sube por ella para alcanzar el generador (18) sin pisar el charco. Cuando llegues al generador pulsa el botón verde para eliminar la corriente. Regresa de nuevo a donde está el técnico y ve por la puerta que tiene tres cables de alta tensión que impedían el paso. En la secuencia, el técnico te transportará mediante la grúa a una nueva zona. Aquí, ve por el único camino posible, elimina a todos los ciborgs que te salgan al paso y corre hacia la verja. Elimina al ciborg que vigila la puerta y quítale la llave de la entrada. Usa dicha llave en el panel de la izquierda y entra. Alterna los dos bloques de piedra para impedir que te alcancen los chorros de vapor y así traspasar el pasillo sin peligro. Cuando lo hayas cruzado, un ciborg te abrirá la siguiente puerta, destrúyelo y avanza recto y luego a la izquierda. Un mensaje por radio te avisará de que esta zona está minada, así que avanza con mucho cuidado utilizando a menudo la vista subjetiva para detectar donde están posicionadas las minas. Cuando cruces esta zona, elimina a los ciborgs y continúa recto hasta que dé comienzo una secuencia. Cuando ésta acabe, baja las escaleras, sigue recto, sube por las escaleras de enfrente y entra en una pequeña sala custodiada por un ciborg, elimínale y pulsa el interruptor. Ahora, salta rápidamente por la ventana y corre a la puerta de la derecha (esto has de hacerlo muy rápidamente o la puerta se cerrará y tendrás que repetir la operación). Una vez dentro, acaba con los ciborgs y corre a salvar la partida. Tras esto, sube por la escalera para acceder a una nueva zona. Entra en el ascensor de la izquierda. Al llegar a la cuarta planta serás atacado por dos ciborgs, destrúyeles y pulsa el interruptor para abrir la puerta. Continúa avanzando y mata a otros dos ciborgs. En esta sala hay una célula energética que lanza un rayo de color verde. Tu cometido es empujar hacia adelante el reflector de la derecha para que el rayo incida en el pilar central y así destruir la protección que envuelve al generador. (Pulsa el interruptor de la derecha para activar el rayo cuando hayas colocado el reflector). Completada esta tarea, saca el generador del pilar y arrójalo por el hueco que hay entre las dos barandillas de arriba. Tras la secuencia, acaba con los ciborgs y ve por la puerta por la que han venido. Coge el cañón láser, el escudo y el kit detonante, y después salva la partida. Ahora sal de aquí, regresa por la puerta por la que entraste a esta zona y baja por el ascensor. Una vez abajo, sigue recto y luego a la derecha hasta una nueva habitación. Elimina a los ciborgs, utiliza el kit detonante en la puerta (19) y entra.


18


19

En este lugar, salva la partida y sigue recto por la carretera mientras acabas con los ciborgs. Llegarás a una zona cercada por vallas de metal, ve por la puerta y tras la secuencia...

ENEMIGO
Emboscada

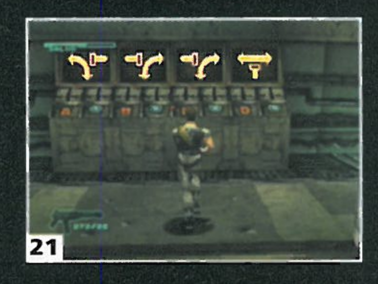
Precaución porque esta situación es realmente complicada. Primero acaba con los tres ciborgs que aparecen en la secuencia anterior. Cuando lo hayas hecho te aparecerá una aeropatrullera alienígena que irá dejando más ciborgs a la vez que dispara. Destruye la nave y a todos los ciborgs para completar este nivel.



NIVEL 4: RED FERROVIARIA

Avanza a través del túnel por el lado izquierdo, coge la llave de servicio y continúa avanzando hasta una puerta que requiere dicha llave para entrar. Ya dentro, ve por la izquierda para hablar con un soldado de la resistencia. Tras hacerlo, corre por la izquierda del soldado, coge la munición y baja por las escaleras. Una vez abajo, coge la vía de la derecha y síguela hasta que puedas subir (20). Mata a la araña y coge el regulador azul. Cuando lo tengas, vuelve a la vía, corre hacia atrás y luego toma el camino de la derecha hasta que llegues a un lugar similar al anterior. En éste sitio, mata a la araña, sube las escaleras y coge la salud, las balas, el regulador negro y las esporas. Cuando lo tengas todo regresa a la vía. Sigue por la derecha y luego a la izquierda hasta llegar a la zona C. Toma el camino de la izquierda y al final de éste coge el regulador verde que está en la esquina. Tras hacerlo, entra en la nueva sala, acaba con la araña, sube las escaleras para coger las esporas y examina a fondo la sala para obtener el regulador rojo. Ahora entra en la puerta que hay más atrás de donde cogiste el regulador verde, mata a las arañas y coge la batería que está al final de la habitación. Con ella en tu poder, regresa a la vía, sigue recto hasta llegar a la zona B y después toma el único camino posible hasta la zona A. Elige el camino de la derecha, coge la tarjeta llave y salva la partida. Utiliza la batería y después la tarjeta llave para abrir la puerta. Nada mas entrar, coge la tarjeta llave que hay a la derecha y sube por las escaleras. Introduce cada generador en su respectivo lugar, (fíjate en los colores), y después pulsa los interruptores de la izquierda en éste orden: 2, 3, 4, 1. Tras la secuencia, salva la partida y monta en el vagón de carga. Da marcha atrás hasta el final y entra en la puerta usando la tarjeta llave. Una vez aquí, mata a las termitas, acércate al terminal de señales y déjalo tal y como se muestra en la imagen (21). Ahora, sube de nuevo al vagón de carga y ve hasta al final del recorrido. Allí, baja del vagón y tras la secuencia monta en el vagón de carga que está situado en el lado opuesto. En esta zona, elimina a los ciborgs, (fíjate en el lugar donde caen porque uno de ellos te dejará el plasma alienígena), sube por las escaleras y sigue el camino hasta una nueva puerta. Atraviésala, y sube las escaleras hasta llegar a una nueva sala. Cuando estés dentro, acaba con los ciborgs y entra por la puerta de enfrente. En este lugar, elimina a los dos ciborgs, coge el perno de seguridad rojo que te dejará uno de ellos al caer e introdúcelo en el terminal. Tras introducir el perno, pulsa el interruptor de la izquierda (el que tiene un símbolo de color rojo). Ahora, ve hacia atrás y sitúate cerca del panel de control que hay junto a la cinta transportadora. Estate atento y cuando pase una caja con el mismo signo de color rojo pulsa el interruptor del panel. Una vez hecho esto, sal rápidamente por la puerta y corre por la izquierda hasta la zona que tiene el


20


21



Guías


22


23


24


26

mismo símbolo (22). Sitúate al borde de la cinta transportadora de ese lugar y cuando pase la caja salta e introdúcete en ella para ser transportado a otro lugar. Cuando llegues, sal de la caja y acaba con los ciborgs. Tras hacerlo, ve por la izquierda de la caja hasta el punto de salvar la partida. Graba la partida y pulsa el interruptor del panel que hay junto a la caja para que acuda un ascensor. Cuando el ascensor esté abajo, pulsa de nuevo el botón y sitúate rápidamente sobre él. Cuando llegues al final del trayecto, acaba con los androides de ataque y sal por la única puerta que está abierta. Nada mas entrar, elimina a los ciborgs que hay enfrente, ve a la izquierda, sube por la rejilla hasta una plataforma, sitúate al final y cuando pase una de las cajas que se mueven por el techo pégate a ella para agarrarte. Ve siguiendo el camino de las distintas cajas hasta que llegues a una puerta que hay en otra plataforma, y entra por ella. Tirate al suelo desde tu posición actual. Desde aqui mata a los ciborgs y asegúrate de que tienes las esporas azul y amarilla en tu inventario, de lo contrario examina los contenedores de metal de esta zona para obtenerlas. Cuando las tengas, ve hacia la reja oxidada y usa las esporas para abrirla. Entra por aqui y sigue de frente (cuidado con las minas que hay en esta parte del recorrido), trepa por el muro que hay al final y escala la rejilla hasta un nivel superior. En este lugar, elimina al ciborg y sigue de frente hasta que veas el lugar donde se introduce el perno de seguridad. Examina dicho panel, y ve a hacia a la derecha para que salgan dos ciborgs, elimínalos y coge el perno de seguridad que dejará uno de ellos. Introduce el perno de seguridad en su lugar y entra por la puerta. Nada mas entrar, mata a todos los robots y coge la tarjeta llave que te dejará uno de ellos al morir. Usa dicha tarjeta en el terminal y en la nueva sala elimina otros dos ciborgs, coge otra tarjeta llave y úsala en el panel de esta misma habitación. Después de hacerlo, entra por la puerta que has abierto, sube por las escalerillas de metal y ponte junto a la puerta de la izquierda. Esquiva el rayo de color azul para entrar y baja de esta posición. Ahora pulsa el interruptor de color verde (23) que hay junto a la barrera alienígena para eliminarla. Completado esto, entra en este lugar y empuja la caja hasta la pared de enfrente para poder alcanzar la puerta de arriba. Cuando llegues, baja al fondo de esta zona por cualquiera de las dos escaleras y elimina a los dos ciborgs. Recoge la tarjeta llave que dejará uno de ellos al caer y vuelve al lugar donde está la caja. Introduce la tarjeta en el panel de la izquierda y corre hasta el punto de salvar partida (24). Sigue recto por la calle y entra en la primera puerta que veas a la izquierda. Cruza el pasillo evitando los rayos láser y pulsa el interruptor del final. Sigue avanzando, cruza otro pasillo evitando esta vez que te aplasten y pulsa el interruptor que hay al final. Una vez lo hayas hecho, sube por la segunda caja empezando a contar desde el interruptor y corre por el pasillo oculto. Ya dentro, elige el camino de la derecha, y cuando llegues al final del túnel acaba con los tres ciborgs y dirígete hacia el terminal de regulación (25). Quita el regulador alienígena de donde está colocado y pon en su lugar el regulador estropeado. Cuando esté en posición, pulsa el botón de la derecha y después el del centro. Tras la pequeña secuencia, pulsa el botón de la izquierda una vez y después el del centro. Por último, pulsa el botón de la izquierda una vez más y después el del centro. Ahora regresa por el conducto por el que has venido hasta llegar al pasillo anterior. Sal al exterior y salva la partida. Completado este objetivo, sigue recto por la calle hasta la puerta del final y entra. En esta estancia avanza por el único camino posible hasta que llegues a una sala con tres interruptores, pulsa el del centro y corre por la puerta que se ha abierto. En este agobiante pasillo, sigue recto y déjate caer a una plataforma, bajate de ella y entra por la puerta. En este lugar, salva la partida y coloca los dos contenedores alienígenas en un ascensor cada uno. Completada esta tarea, pulsa el interruptor del ascensor de la derecha y colócate encima rápidamente para subir. Ya arriba, empuja el contenedor hasta las escalerillas de metal y sube. Recorre el conducto hasta llegar a una puerta. Aquí, déjate caer y elimina a los ciborgs para obtener el perno amarillo. Con él en tu poder, regresa al otro ascensor y sube. Empuja el contenedor hasta las segundas escalerillas y sube por ellas. Ve por la puerta de la derecha, elimina a los dos ciborgs que hay abajo y coge el perno de seguridad rojo. Cuando lo tengas, ve a salvar partida y después monta en el ascensor de la izquierda, arrastra la caja hasta las primeras escalerillas y trepa por ellas. Cuando estés arriba, entra en la puerta de la derecha y acaba con los dos ciborgs para obtener el perno de color verde en la parte de abajo. Ya tienes los tres pernos en tu poder, así que introdúcelos en los terminales de esta misma sala en este orden: Rojo, amarillo y verde (26). Completada esta tarea atraviesa la puerta que se abrirá. En este lugar mata a todos los ciborgs que te atacarán nada más entrar para conseguir el perno de seguridad rojo. Cuando lo tengas, coge el contenedor metálico que hay en esta zona y arrástralo hasta el callejón que hay a la izquierda, por donde entraste a esta zona. Ya en el callejón, coloca el contenedor junto a las escalerillas para poder alcanzar un pasadizo. Recórrelo hasta que veas un agujero en el suelo, y tirate por él. Ya abajo, elimina a los ciborgs para obtener una tarjeta llave y el perno de seguridad azul. Usa la tarjeta llave en la puerta cerrada por un escudo alienígena, pasa por ella y ve a la habitación que requiere el perno azul para salvar partida y coger escudo, munición y salud alienígena. Una vez hecho esto, retira el perno azul del panel y regresa adonde lo cogiste. Cuando llegues utiliza los dos pernos en la puerta principal y entra. Te encuentras en una zona con tres posibles caminos, elige el del centro (el único disponible), y baja a la plaza. Cuando te encuentres allí, esquiva los rayos láser y elimina los manipuladores que hay en cada lateral. Una vez los hayas destruido, lanza una granada al barril que hay justo encima de las escalerillas para desbloquear la puerta, y entra. En este lugar, ve por la izquierda y coge la tarjeta llave alienígena. Con ella en tu poder, regresa a la plaza y utilízala en la puerta que tiene una barrera alienígena. Sigue el camino por la puerta hasta que se active una secuencia. Cuando esta escena termine, salva la partida, elimina a los ciborgs (te dejarán una tarjeta llave y el cañón iónico), y entra en la cúpula usando la tarjeta llave. Cuando te encuentres dentro de ella, acaba con el ciborg para poder por fin liberar a al bueno de Carter.

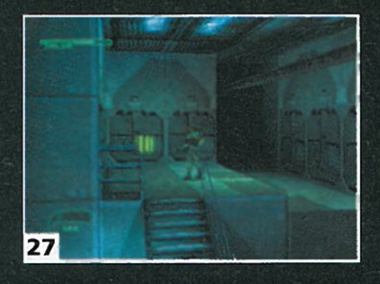

25

ENEMIGO
Androide de batalla

Tras la secuencia te enfrentarás a un androide de batalla. Aunque es un enemigo feroz hay una forma de eliminarle que te facilitará mucho las cosas: Nada más empezar fíjate que el androide recibe toda su energía de unos tubos que tiene conectados a la cabeza. Pues bien, destruye los nodos energéticos (donde empiezan los tubos) para fundírtelo en un momento. Con esto dará fin el cuarto nivel.



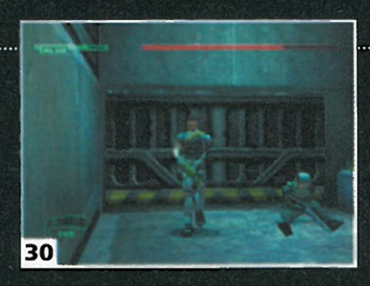
NIVEL 5: LA DEFENSA DEL BÚNKER


27


28

Tras la charla con Carter y el Coronel sigue el único camino posible hasta donde se encuentran los soldados de la resistencia. Baja las escaleras y sigue recto hasta la puerta que hay junto a las siguientes escaleras de subida. En esta habitación, coge la cámara, el disco y la antena del sensor. Cuando los tengas, sal de aquí y sube por las escaleras. Nada mas salir de esta zona, unos ciborgs atacarán el búnker, no te molestes en eliminarlos porque según lo vayas haciendo aparecerán más. Así pues, corre a las escaleras de la derecha y salva la partida (27). Ahora, cuando pase un contenedor agárrate a él y escóndete en el techo para evitar los disparos enemigos. Llegarás a un pequeño puente de metal, utiliza el disco del sensor en el panel, baja y entra por la puerta que está junto a las escaleras. Elimina a los comandos ciborg, sube por la rampa de la izquierda, destruye el escudo alienígena que envuelve al cañón con tu poderosa espada y baja de nuevo la rampa. Entra en la habitación que hay justo enfrente, corre por el camino de la izquierda, sigue el pasillo hasta unas escaleras de metal y sube. Cuando estés arriba, déjate caer por el hueco de la izquierda. Ya abajo, aparecerá una aeropatrullera alienígena, acaba con ella y también con los ciborgs que saldrán de la nave. (La aeropatrullera estará en pantalla el tiempo justo para dejar a los ciborgs, así que date prisa en eliminarla o aparecerá de nuevo cargada con más enemigos). Cuando lo hayas hecho, trepa por las escalerillas de la derecha, entra por el conducto y síguelo hasta el final. Llegarás a un pequeño puente que tiene un transmisor (28), utiliza en él la antena del sensor. Completado el asunto, salta a la zona de abajo y ve por la puerta de atrás. Sigue el camino y luego ve a la derecha hasta la zona donde hay un contenedor de madera. Empújalo hasta la mitad del pasillo y pégalo a la pared para alcanzar otro transmisor. Utiliza en él la cámara del sensor. Al hacerlo un mensaje de radio nos avisará de un fuerte ataque en la zona que tienes justo a tus espaldas. Corre por la rampa y elimina a todos los ciborgs, así como a la aeropatrullera alienígena (29). Completada esta dura tarea. Nuestro siguiente objetivo es regresar al laboratorio para defenderlo de un ataque alienígena. Cuando llegues, una secuencia nos mostrará como se derrumba el puente. Tras la charla con Carter, sal de esta sala y corre por la derecha. Después coge el camino de la izquierda para salvar la partida. Ahora entra por la puerta que hay un poco más adelante (se abrirá automáticamente cuando te acerques). En esta nueva zona, corre por el pasillo de la izquierda y entra en la


29


30


31

puerta de la derecha. En la zona del puente derruido, coge la espora roja que hay en el centro y sal. Sigue por el camino de la derecha, acaba con las arañas y termitas, coge la espora azul y encamina tus pasos al lugar donde un contenedor de metal bloquea la puerta. Quita de en medio el contenedor y entra. Cuando acabe la secuencia, corre por el camino de la derecha, destruye a los ciborgs y pulsa el interruptor del final para acceder a una nueva zona. Entra en la primera puerta de la izquierda y coge el disco de almacenamiento (cuidado con los agujeros que hay en el suelo). Ahora, cierra la puerta por la que has entrado y sal por la de enfrente. Avanza por el pasillo de la derecha y cierra la puerta que hay en ese mismo lado. Tras hacerlo, continúa por la puerta que se ha abierto y acaba con el enorme ciborg. Cuando lo hagas, introduce la tarjeta del laboratorio que te dio Carter con anterioridad en la cerradura, para poder acceder al laboratorio. En él, utiliza el disco de almacenamiento en el ordenador. Cuando lo hayas hecho, sal del laboratorio e inicia el camino hacia donde se encuentra Carter. Cuando traspases la puerta custodiada por un guardia (30), una secuencia te avisará que una de las celdas del reactor se ha roto vertiendo refrigerante en la ventilación. Tu objetivo es taponar los respiraderos antes de que se agote el oxígeno. Así que actúa con mucha rapidez porque tienes muy poco tiempo. Cuando acabe la secuencia, ve por el pasillo de la izquierda, entra en la primera puerta y en la habitación contigua a ésta se encuentra el primer respiradero, tápalo con el contenedor que hay atrás (31) y sal. Sigue de frente de donde está el guardia y entra en la puerta de la derecha. Aquí, pon el contenedor sobre el ascensor y sube. Tapona el respiradero que hay a la izquierda y sal de esta sala. Corre por el pasillo de la derecha, sube las escaleras y entra en la habitación de enfrente. Cuando estés en ella, tapona el respiradero de la derecha y después el que hay un poco más arriba. Ya fuera de peligro, ve a donde se encuentran la doctora Carter y el coronel. Tras la secuencia, sal de aquí y corre hasta la puerta custodiada por el guardia. Ya allí, sigue por el pasillo y sube las escaleras hasta la siguiente sala. En este lugar, aprovecha para salvar partida y ve por el pasillo que hay a la derecha de las escaleras de metal. Ahora sigue de frente y entra en la puerta que tiene un cartel con una "Q" (32). Una vez dentro coge el regulador rojo y el azul, y saca los otros tres reguladores que están ya introducidos en los generadores. Tu cometido ahora es reconfigurar la subestación a 20 kHz para activar el generador alienígena. Para ello, introduce en el primer generador el regulador rojo, en el segundo el regulador negro y en el tercer generador introduce el regulador verde. Tras las secuencias, dará por finalizado este nivel.


32

NIVEL 6: LA VENGANZA DE VAUGHAN

En el último nivel del juego, Riley se encuentra cautivo en el cuartel general alienígena. Tu primer objetivo es escapar de la zona de confinamiento. Nada más terminar la secuencia, coge la ametralladora y elimina a los ciborgs. Tras hacerlo, coge la espada energética y abandona esta sala. Sigue por el pasillo hasta que se te sume un nuevo objetivo: Recuperar el equipo completo. Ponte en marcha hasta que dé comienzo una secuencia. Cuando finalice, sigue por el pasillo hasta el final. Llegarás a una sala circular (33). En ella, acaba con todos los ciborgs y corre a salvar la partida en el punto que hay a la derecha. Coge el perno amarillo (lo dejará un ciborg al morir) y ve por el camino que hay a la izquierda de la puerta por la que entraste a esta sala. En la zona de los puentes, acaba con todos los enemigos y baja al nivel inferior. Destruye a los ciborgs que utilizan camuflaje óptico y coge el cañón iónico y la tarjeta llave que


33

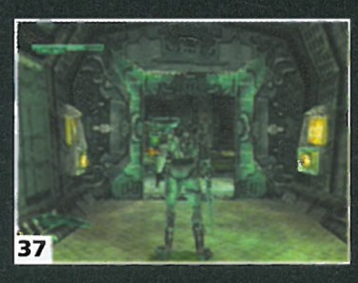

34

dejarán al caer. Con estos objetos en tu poder, ve hasta el final de esta sala e introduce la tarjeta llave en la cerradura. Una vez hecho esto, sube por la rampa de la derecha y saca el perno de seguridad azul. Completado el objetivo, ve por el camino de la izquierda y síguelo hasta una nueva habitación (34). En ella, saca el perno de seguridad morado del panel y sigue avanzando por el pasillo del centro. Salta a la zona de abajo,

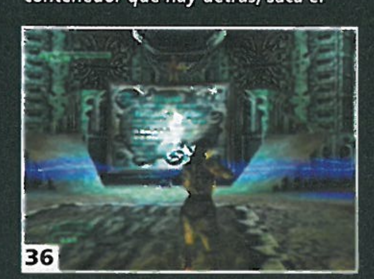


Guías


35


37

elimina a los ciborgs (uno dejará el plasma alienígena) y saca el perno de seguridad rojo del terminal. Realizado esto, entra por la puerta que está justo enfrente de la de la entrada y coge el perno de seguridad verde. Con él en tu poder, ve por el pasadizo de abajo hasta que veas un panel de color verde. Utiliza el perno de color verde para abrir la puerta que hay al lado. Dentro podrás recoger el lanzacohetes y salud alienígena. Cuando los tengas, saca el perno y ve hasta el final del pasadizo. Pulsa el interruptor para abrir la compuerta y traspásala. Aquí, introduce el perno de color rojo en el panel de enfrente y avanza hasta que llegues a una desviación. En ella, usa el perno de seguridad morado para coger salud alienígena, granadas y balas. Ahora, saca el perno morado y regresa a la habitación del punto de salvar partida. Introduce los pernos en sus respectivos lugares (35), salva la partida y atraviesa el puente que se ha formado arriba. Tras la secuencia, acaba con los ciborgs para obtener una tarjeta llave. Utiliza dicha tarjeta en el panel de la izquierda y pulsa el interruptor de la derecha. Al hacerlo aparecerán mas ciborgs, da buena cuenta de ellos mientras destruyes el nodo energético (está justo encima del ciborg avanzado (36)). Cuando lo logres, presta atención a la conversación entre Carter y Riley, y corre a la puerta de enfrente. Tras el mensaje por radio, entra en los pasillos laterales para coger escudo y salud. Ahora recorre los dos siguientes pasillos laterales para que se te asigne un nuevo objetivo: Entrar en la sala de control para sobrecargar los procesadores atmosféricos.
Tras recibir nuevas órdenes, entra en la puerta de enfrente. Elimina a los ciborgs para conseguir el perno de seguridad rojo. Úsalo en el panel, entra por la puerta y salva la partida. Después de hacerlo, atasca la puerta por la que has entrado con el contenedor que hay detrás, saca el perno de seguridad rojo y entra de nuevo. Introduce el perno en la siguiente puerta y entra. En esta nueva sala, acaba con la araña y trepa por la torre circular hasta que alcances un nuevo pasillo en el segundo nivel. Ve por él, acaba con el asesino alienígena, sube un nivel más en la nueva torre, recorre el pasillo hasta el final y tírate a la zona de abajo. En este lugar, saca el perno de seguridad amarillo, pulsa el interruptor y sal. Escala la torre una vez más y regresa por donde has venido. En la primera torre, sube un nivel más, sigue el pasillo y déjate caer de la plataforma. Ya abajo, saca otro perno de seguridad amarillo del panel y sal pulsando el interruptor. Ahora, regresa por donde has venido, recupera el perno de seguridad rojo, salva la partida y corre hasta la zona de los cuatro pasillos laterales. En ella, utiliza el perno rojo en el pasillo correspondiente, mata a los dos científicos alienígenas y coge toda la munición y salud que hay desperdigada por la sala. Cuando lo tengas todo, sal, coge una vez más el perno de seguridad rojo y encamínate a la puerta que requiere de los dos pernos amarillos para ser abierta. Introdúcelos en ambos paneles para acceder a la sala de control (37). Ya en ella, coge la salud alienígena y dirígete al procesador atmosférico que está en el centro de la sala. Observarás que tiene dos interruptores a cada lado. Los del extremo izquierdo sirven para alternar entre los distintos procesadores atmosféricos, mientras que los del lado derecho se utilizan para elevar o disminuir la potencia de los anteriores (debes mantenerlos presionados un pequeño intervalo de tiempo para hacerlo). Pues bien, primero disminuye al mínimo la energía en los cinco procesadores. Cuando lo hayas hecho, eleva la potencia del primer procesador justo hasta que la barra se torne de color rojo. Acto seguido, repite esta operación en el segundo procesador para llevar a cabo la sobrecarga. Tras la explosión, sal por la puerta que se ha abierto y baja hasta una zona circular. En ella, destruye a los dos Brutos y empuja el contenedor hasta la plataforma donde se encuentran unos terminales. Saca el perno de seguridad morado de la terminal, baja, y empuja otra vez el contenedor para poder alcanzar una nueva puerta. En uno de los laboratorios alienígenas, acaba con los enemigos, saca el perno de seguridad morado y sigue por la puerta de enfrente. Continúa hasta que llegues a una sala repleta de armamento. Ya allí, coge todos los útiles, introduce los dos pernos de seguridad en el panel y salva la partida.


36

ENEMIGO FINAL
Líder alienígena



El jefe final es un hueso bastante duro de roer, así que equípate con tu arma más potente y pon en práctica todo lo que has aprendido a lo largo del juego. Nada mas comenzar, acaba con los dos ciborgs que pululan por el escenario mientras esquivas sus ataques y los del líder alienígena. Una vez hecho esto, destruye los cinco nodos energéticos que hay en el techo de esta sala, cuya finalidad es proporcionar energía al líder. Cuando los hayas destruido, lo único que te resta por hacer es atacar al poderoso alien con todo lo que tengas y disfrutar del final de éste trepidante juego.







Pedidos por Internet
www.centromail.es

C-12: RESISTENCIA FINAL

~~6.990~~ 6.490

FEAR EFFECT2: RETRO HELIX

~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX


~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001

~~6.990~~ 6.490

ISS PRO EVOLUTION 2

~~7.490~~ 6.990



IMPUESTOS INCLUIDOS





PLAYSTATION PS ONE 19.900

Producto	Precio anterior	Precio
CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL		990
CABLE RF TV Centro MAIL		1.590
CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE	4.500	4.190
MEMORY CARD SONY PS ONE	2.100	1.990
MEMORY CARD PELICAN 1 MB		1.290
MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB		2.990
PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK		8.990
TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb		3.490
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2	12.990	12.490
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	19.990	14.990
VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2	10.990	6.990







Juego	Precio anterior	Precio
007 RACING	7.990	7.490
102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE	7.990	7.490
ALIEN RESURRECCIÓN	7.990	7.490
APE ESCAPE PLATINUM		3.990
BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND	7.990	7.490
CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA	7.990	7.490
COMMAND & C.: RED ALERT		2.475
DANCING STAGE EUROMIX	7.490	6.990
DIGIMON WORLD	7.990	7.490
DINO CRISIS 2	6.990	6.490
DINOSAURIO	6.990	6.490
DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO	6.990	6.490
DRIVER 2	7.490	6.990
DUCATI WORLD	7.990	7.490
DUNE		2.475
EL REY LEÓN: LAS AVEN. DEL PODEROSO SIMBA	7.990	7.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE	4.990	4.490
EVILDEAD: HAIL TO THE KING		cons.
FIFA 2001	7.990	7.490
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	6.990	6.490
MANAGER DE LIGA 2001	7.990	7.490
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	7.990	7.490
MEDIEVIL 2 PLATINUM		3.990
NBA HOOPZ	6.990	6.490
PATO DONALD CUAC ATTACK	6.995	6.490
POINT BLANK 3	6.990	6.490
SUPERCROSS	7.990	7.490
THE LEGEND OF DRAGON	7.990	7.490
THEME PARK WORLD		2.475
TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45	7.990	7.490
TOMB RAIDER: CHRONICLES	7.990	7.490
TOY STORY RACER	7.990	7.490
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	6.995	6.495
UEFA CHALLENGE	4.990	4.490
VANISHING POINT	7.990	7.490
WOODY WOODPECKER RACING	7.490	6.990

PREMIO EME
























EXIT

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.

superofertas del mes

DREAMCAST 19.900

SHENMUE — 3 PREMIOS EME — OFERTA 6.990

SKIES OF ARCADIA — ~~8.990~~ 8.490











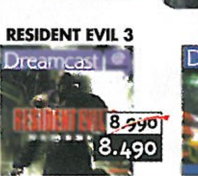

CONTROLLER	~~4.990~~	4.690
KEYBOARD (TECLADO)	~~4.990~~	4.690
MOUSE (RATÓN)	~~4.990~~	4.790
VIBRATION PACK	~~3.990~~	3.790
VISUAL MEMORY	~~4.990~~	4.490





















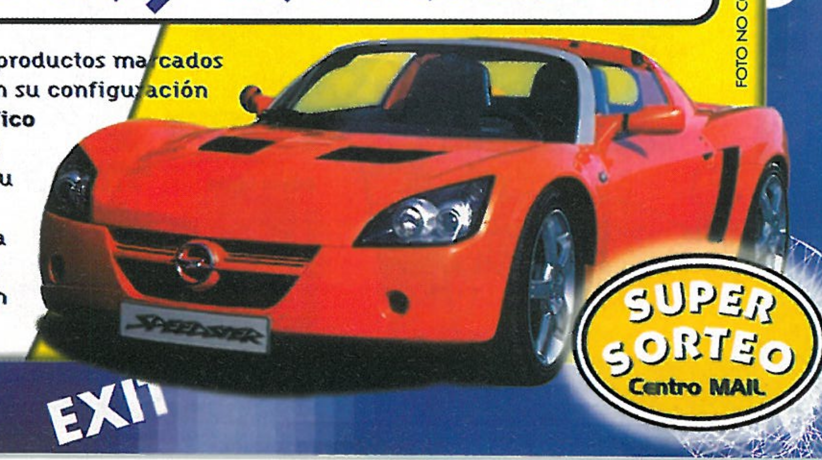
CRAZY TAXI	OFERTA	4.990
DAYTONA USA 2001	~~8.990~~	8.490
DINO CRISIS	~~8.990~~	8.490
DUCATI WORLD	~~8.990~~	8.490
ECCO THE DOLPHIN	OFERTA	4.990
EUROPEAN SUPER LEAGUE	~~7.990~~	7.490
FERRARI 355 CHALLENGE	OFERTA	3.990
FIGHTING VIPERS 2	~~8.990~~	8.490
JET SET RADIO	OFERTA	4.990
METROPOLIS STREET RACER (PREMIO EME)	OFERTA	4.990
NBA HOOPZ	~~7.990~~	7.490
NBA 2K	OFERTA	4.990
NHL 2K	OFERTA	4.990
PHANTASY STAR ONLINE	OFERTA	6.990
PROJECT JUSTICE	~~8.990~~	8.490
QUAKE III ARENA + MOUSE (PREMIO EME)	OFERTA	7.990
RESIDENT EVIL 3	~~8.990~~	8.490
SEGA GT	OFERTA	4.990
SEGA RALLY 2	OFERTA	3.990
SONIC ADVENTURE	OFERTA	3.990
SONIC SHUFFLE	~~8.990~~	8.490
SOUL CALIBUR	OFERTA	3.990
SPACE CHANNEL 5	OFERTA	4.990
THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA	OFERTA	6.990
THE NEXT TETRIS	~~8.995~~	8.495
TOMB RAIDER CHRONICLES	~~9.990~~	9.490
TOY RACER	OFERTA	1.990
UEFA DREAM SOCCER	OFERTA	3.990
VANISHING POINT		8.990
VIRTUA STRIKE 2	OFERTA	3.990
VIRTUA TENNIS	OFERTA	4.990
WORMS WORLD PARTY	~~8.990~~	8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo

FOTO NO CONTRACTUAL. PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO.

¿Sueñas con ser el Rey del Asfalto?

Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de los 10 productos marcados con el logotipo **DREAMCAST** o bien la propia consola en su configuración básica y podrás entrar en el **sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster**. Bonito, ¿eh? Si eres el afortunado ganador **Centro MAIL** habrás hecho tu sueño realidad te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda **Centro MAIL** más cercana o bien en internet en **www.centromail.es**



EXIT



Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo

DONALD COUAC ATTACK ~~9.995~~ 9.795



POKÉMON PUZZLE LEAGUE ~~12.490~~ 11.990



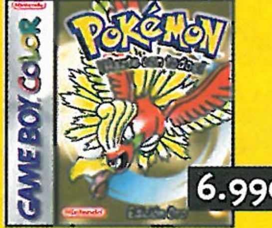
THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK ~~12.990~~ 12.490 — PREMIO EME



GAME BOY ED. ESP. POKÉMON ~~13.990~~ 13.490



POKÉMON ORO 6.990




POKÉMON PLATA 6.990






PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS



NEW MARIO PAK + SUPER MARIO 64 19.990

NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990

BANJO-TOOIE ~~12.490~~ 11.990








Producto	Precio
MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)	4.990
MEMORY EXPANSION PAK	4.990
MEMORY PAK	2.990
RUMBLE PAK	3.490
TRANSFER PAK	2.990
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	~~19.990~~ 14.990













Juego	Precio
MARIO TENNIS	~~9.990~~ 9.490
MICKEY'S SPEEDWAY USA	~~12.490~~ 11.990
MICRO MACHINES 64	1.990
PERFECT DARK	~~10.990~~ 10.490
POKÉMON SNAP	~~10.990~~ 10.490
POKÉMON STADIUM + T. PAK	~~12.990~~ 12.490
QUAKE 64	1.990
S. FRANCISCO RUSH 2049	~~10.990~~ 10.490
TOM & JERRY: F. OF FURY	~~9.995~~ 9.495
TUROK 3: S. OF OBLIVION	~~9.990~~ 9.490

GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490 — CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL









Producto	Precio
ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL	990
CABLE LINK Centro MAIL	1.190
CABLE LINK ORO/PLATA	1.395
MONSTER BRAIN	5.900
BOLSA DE VIAJE Centro MAIL	1.590
POKÉMON PIKACHU COLOR	~~5.990~~ 5.490
SAFARI KIT ORO (INCLUYE: BOLSA, CABLE LINK, ADAPTADOR, LUPA + LUZ)	4.990
SAFARI KIT PLATA (INCLUYE: BOLSA, CABLE LINK, ADAPTADOR, LUPA + LUZ)	4.990




















Juego	Precio
ACTION MAN: SEARCH FOR BASE X	~~6.490~~ 5.990
ALICE IN WONDERLAND	~~7.490~~ 6.490
ANTZ RACING	~~5.990~~ 5.495
BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOCKER	~~5.990~~ 5.490
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	~~6.490~~ 5.990
DEADLY SKIES	~~5.990~~ 5.490
DINOSAUR´US	~~5.990~~ 5.495
DONKEY KONG COUNTRY	~~6.990~~ 6.490
DOUG´S BIG GAME	~~6.995~~ 6.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE	~~5.990~~ 5.490
LION KING SIMBA´S M. ADVENTURE	~~6.490~~ 5.990
MARIO TENNIS	~~6.490~~ 5.990
MERLÍN	~~5.990~~ 5.495
MICKEY´S SPEEDWAY USA	~~7.490~~ 6.490
POKÉMON AMARILLO	~~5.990~~ 5.490
POKÉMON PINBALL	~~5.990~~ 5.490
POKÉMON TRADING CARD	~~7.490~~ 6.490
POCKET SOCCER	~~6.490~~ 5.990
ROBIN HOOD	~~5.990~~ 5.495
RUGRATS EN PARÍS: LA PELÍCULA	~~6.490~~ 5.990
THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY	~~7.490~~ 6.490
THE MUMMY	~~5.990~~ 5.490
TOY STORY RACER	~~6.490~~ 5.990
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	~~5.995~~ 5.490

IMPUESTOS INCLUIDOS

Arcade show

SPORTS JAM

Sólo para campeones

¿Os imagináis a a un deportista que pudiera ser una mezcla de Figo, Kobe Bryant, Tiger Woods, Lance Amstrong y Pete Sampras? Sería el competidor perfecto ¿no? Pues eso es precisamente lo que os propone Sega con este arcade, convertiros en la gran figura de las más importantes modalidades deportivas.

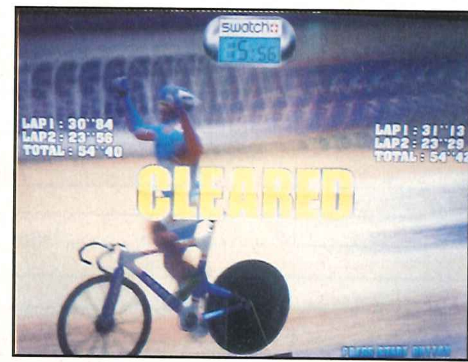
¿Es esto una especie de Decathlon? Sí, pero en vez de dentro del atletismo, está basado en los deportes de competición más populares del planeta. El asunto está en demostrar que somos los mejores especialistas en fútbol, baloncesto, tenis, hockey hielo, baseball, golf, fútbol americano y ciclismo. No me negaréis que alguien así sería el sueño de un representante deportivo ¿eh?.

El caso es que Sega ha vuelto a dar en el clavo planteando esta atractiva propuesta como un arcade puro y duro. Es decir, el objetivo no es disputar un partido o torneo en cada una de las modalidades, sino superar una serie de retos tan divertidos como espectaculares. Así nos encontraremos tratando de colar goles de falta directa, participando en un concurso de triples, jugando un hoyo, disputando una prueba de persecución en pista o intentando alcanzar un homerun con el bate de baseball.

Todas las pruebas están bastante bien planteadas y, además, cuentan con un límite de tiempo para completarlas, lo que aporta aún más emoción al asunto, pero también es verdad que algunas son más divertidas que otras. Por ejemplo, los dos retos de hockey hielo son una pasada, y también están muy bien resueltas las pruebas de fútbol y golf, mientras que la competición de fútbol americano se muestra más simplona y también más difícil de completar con éxito. En cualquier caso, casi todas ellas se basan en los clásicos parámetros de habilidad, barras de fuerza y dirección y "machacabotones" combinados con algunos movimientos típicos de los juegos de fútbol, tenis y baloncesto.

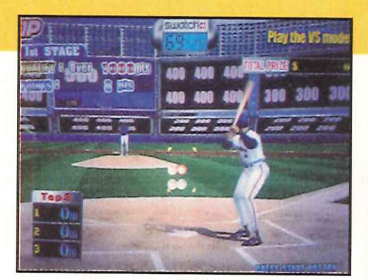
El juego ha sido realizado por el programación Wow, los mismos que, en colaboración con Namco, están desarrollando el shooter «Vampire Night». Por su parte, la placa Naomi se encarga de poner la capacidad técnica para completar un arcade muy entretenido y espectacular, ideal para los que gusten de los juegos deportivos en los salones.







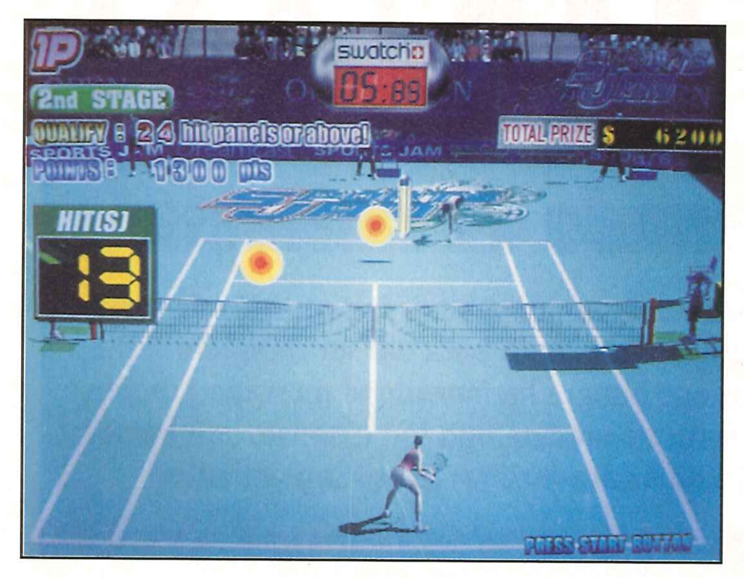
NOVEDAD EN ESPAÑA

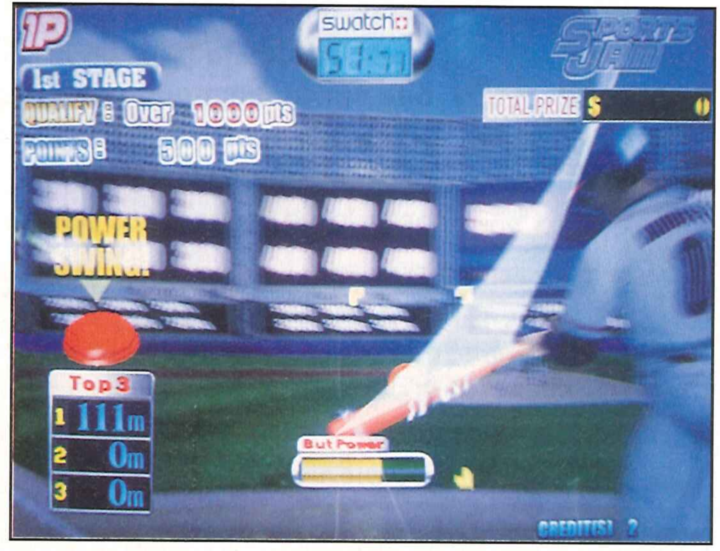




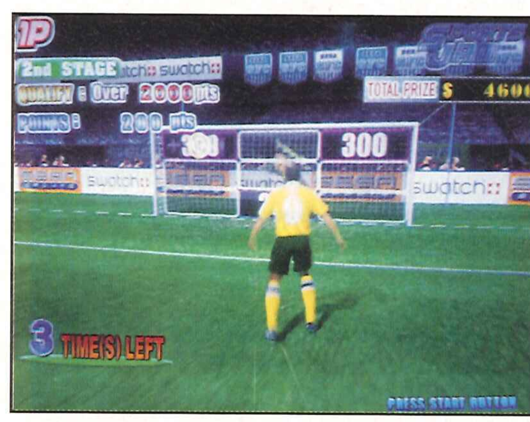


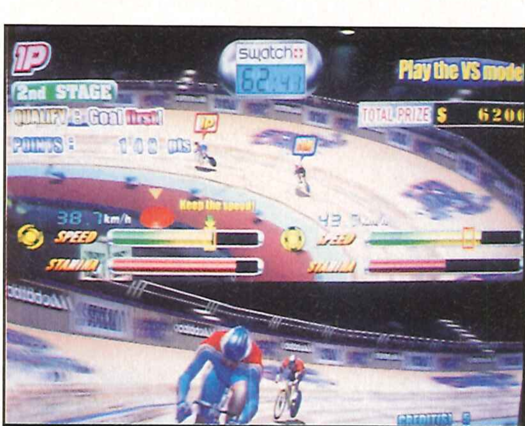
El juego nos propone un total de 12 pruebas, de ocho modalidades diferentes, aunque tres de ellas están ocultas al principio.

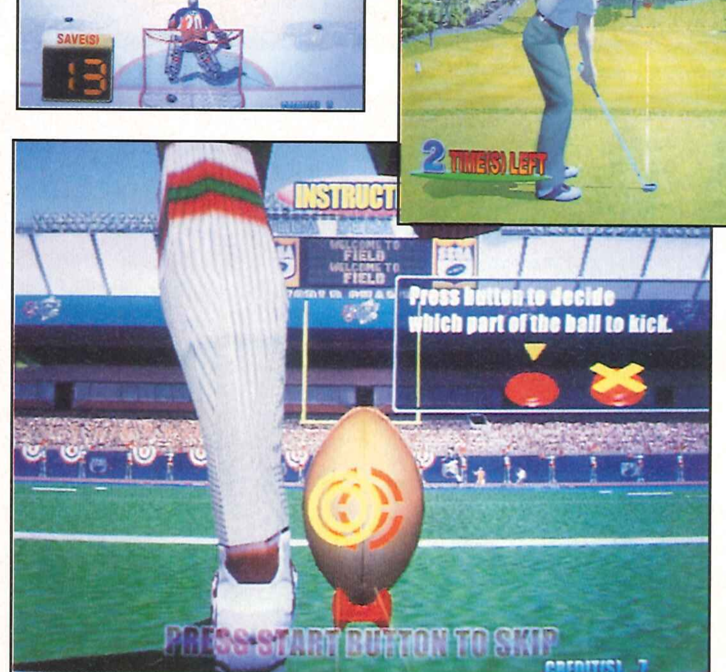




Aunque algunas pruebas son más divertidas que otras, Sega ha completado, en general, un arcade muy atractivo y espectacular.







Antes de cada prueba, la máquina nos ofrecerá un práctico tutorial en el que se nos explicará la mejor manera de superar cada reto. Después la habilidad de cada uno marcará la calidad del registro.

ESPECIAL FINAL FANTASY

Todo un mundo de fantasía

El estreno de la película de Final Fantasy ha puesto a la saga más de moda que nunca, de modo que es un buen momento para dar un completo repaso a todos los numerosos productos que Square ha lanzado al mercado japonés basados en ella. De hecho, se trata de un catálogo tan extenso, que hemos optado por separarlos por episodios para facilitar así su seguimiento.

FIGURAS — El merchandising de la película

Si bien el esperadísimo film de Final Fantasy todavía no se ha estrenado (ya sabéis que aún hay que esperar hasta el 3 de agosto), ya se han dado a conocer las primeras figuras de acción basadas en los protagonistas del film.

Las figuras, de 6 pulgadas de tamaño, tendrán un precio de 10$ (unas 1.900 ptas), y también podrán adquirirse junto a algunos vehículos que aparecen en el film, estos a un precio de 15 dólares (algo más de 2.750 ptas).

¿Llegarán a España oficialmente? No lo creemos, así que id preguntando en tiendas de importación (por si acaso suena la flauta...).

◑ ***Todavía no disponibles.***



B.S.O. — Todas las bandas sonoras





Por su excepcional calidad, las impresionantes BSOs que a lo largo del tiempo ha ido editando Square, se han convertido en verdaderos objetos de culto para los coleccionistas, llegando a alcanzar en las subastas precios en torno a las 100.000 ptas. Las hay de todo tipo, desde las convencionales hasta espectaculares versiones instrumentales, y es que, contando todas los originales y ediciones especiales producidas, existen más de 30 BSOs distintas sobre «FF».

Aunque en EE.UU. se están comenzando a editar algunas, en España olvidaos casi por completo de encontrarlas en tiendas normales. Quizá podáis encontrar en tiendas de importación y en Internet los discos de los «FF VII», «VIII» y «IX» (también la «IX»+, que trae otro disco con 30 versiones nuevas) por unas 10.000 pesetas.

◑ ***Sólo importación e Internet.***

FINAL FANTASY VII

Aunque con las entregas de «Final Fantasy» que aparecieron en NES y SNES (de la primera a la sexta) ya comenzaron a surgir los primeros objetos de merchandising, no fue hasta la aparición de Cloud Strife y compañía cuando este mercado se disparó hasta los límites actuales.



El primero de PlayStation



Sin duda, la más espectacular de las figuras basadas en «FF VII» es Cloud montado en su moto.

Todos sabemos que, normalmente, uno de los productos de merchandising que más pasiones despierta en los usuarios son las figuras de acción.

Es por eso que Square ha realizado varias ediciones de los protagonistas de este episodio, con diferentes tamaños y distinta calidad, entre los que destaca por méritos propios la figura de Cloud montado en su espectacular moto.

Por supuesto, están disponibles todos los personajes protagonistas del juego, incluido el malvado y misterioso Sephirot y el pequeño Chocobo, que viene en el mismo pack que Aeris.

Además, como curiosidad, existe también una pequeña colección con los personajes en formato super-deformed, para los que gusten más del "look" original del juego, que se comercializan a un precio inferior al habitual. Curioso.

◑ ***Sólo importación e Internet.***





Cóctel de productos

Está claro que, cuando hablamos del merchandising de «Final Fantasy VII», no podemos limitarnos sólo a las figuras. Entre el nutrido grupo de objetos que Square ha ido poniendo a la venta se encuentra una variada línea de productos de papelería (cuadernos, plumiers, bolígrafos, lapiceros...), la típica colección de llaveros con los protagonistas del juego, varios modelos de camiseta, los peluches Chocobo y unos originales caramelos con la forma de los personajes.

◑ ***Sólo importación e Internet.***





A la izquierda tenéis una curiosa tarjeta telefónica con la imagen de Cloud.

CARTAS

Para los maestros del mus

Coincidiendo con la salida al mercado del juego, se realizó en Japón una colección de cartas que contó con un considerable éxito, y cuyas cartas más codiciadas hoy se subastan en las más prestigiosas páginas web a precios absolutamente desorbitados.

◑ ***Sólo importación e Internet.***



Las cartas son uno de los productos preferidos en Japón.

Escaparate

FINAL FANTASY VIII

Sea por éxito comercial o por predilección personal, lo que está claro es que, en el mundo del merchandising, Square se ha volcado con «Final Fantasy VIII» como con ningún otro juego de la saga. Y es que no sólo podemos encontrar todo tipo de productos de lo más variopinto, sino que además todos ellos se caracterizan por una calidad y un cuidado del detalle soberbios.

FIGURAS

El rey del merchandising

Empezamos por las inevitables figuras de acción, todo un compendio de personajes articulados de unas 6 pulgadas de tamaño a los que no les falta de nada, a un precio medio de 10$ (unas 2.000 pts.). En este caso, además de nuestro amigo Squall Lionheart y el resto de personajes, también se han editado las espectaculares versiones articuladas de varios Guardian Forces (Odin, Siren, Ifrit, Diablos, Shiva, etc.), que os dejarán con la boca abierta... si lográis encontrarlos.

◑ ***Sólo importación e internet.***





El disfraz de Squall

Quizás el más curioso de todos los productos relacionados con «FFVIII» sea esta especie de set para disfrazarse de Squall, al que prácticamente sólo le falta el sable pistola en tamaño natural para resultar totalmente idéntico al que aparece en el juego.

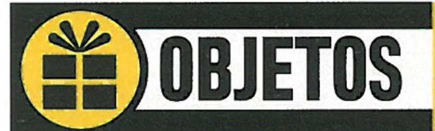
Tenemos un fidelísimo traje como el que lleva el protagonista del juego, con chaqueta y pantalón de cuero auténtico a un precio de 900$ (unas 175.000 ptas. del ala), rematado con un precioso conjunto de anillo y colgante en plata de ley por 150$ (30.000 ptas). Aunque se hace un poco duro salir así a la calle, siempre hay gente para todo...

◑ ***Sólo importación e internet.***









Cantidad y calidad a raudales

Si todavía os queda dinero, y os esforzáis por buscar bien en Internet, quizá podáis encontrar algunos productos que, por su precio y exclusividad, podemos catalogar como "de lujo".

Entre ellos, es posible hacerse con algunos pósters, cuadros enmarcados y portafotos de impecable factura y con un sensacional acabado.

Además, para los más "chic", objetos como el ya famoso conjunto que incluye el mechero Zippo y la miniatura del sable-pistola de Squall, o el precioso portatarjetas de plata con el logo de «Final Fantasy VIII» grabado en la portada, se convierten en dos preciados tesoros que todos deseamos, pero que muy pocos afortunados podrán disfrutar. Seguro que si buscáis bien por Internet encontraréis alguno.

En otro orden de cosas, existe una edición limitada de un reloj de pulsera de línea ultra-moderna, que a buen seguro levantará pasiones entre los miles de aficionados al coleccionismo de este tipo de objetos.

Ahora bien, es evidente que el catálogo no estaría completo si no viniese convenientemente acompañado de los habituales llaveros, camisetas, algunos curiosos peluches -como el de Cactrot-, y demás productos de papelería para fardar en clase con los amigos.

◑ ***Sólo importación e internet.***



FINAL FANTASY IX

Apenas lleva unos meses en el mercado, y ya se ha aupado al primer puesto de ventas de las listas españolas y europeas. Por supuesto, la línea de productos de merchandising ya está comenzando a tomar forma, y aunque aún no son muchos los productos lanzados al mercado, se puede adivinar que no tardarán mucho tiempo en poblar todas las tiendas de importación. ¡A buscarlos tocan!



OBJETOS Yitán también tiene su parte

Debido al poco tiempo que lleva el juego en el mercado, el merchandising de la última entrega de la saga «Final Fantasy» para PlayStation no es aún tan extenso como el de los dos anteriores, aunque previsiblemente irán apareciendo poco a poco nuevos objetos (nos reservamos un reportaje para entonces).
Sin embargo, ya se encuentran disponibles algunos productos que os pueden resultar bastante interesantes, algunos de los cuales incluso es más que probable que los encontréis en tiendas especializadas de nuestro país (nosotros tenemos unos cuantos puestos por la redacción). Por ejemplo, además de una colección de pequeños llaveros, existen dos packs de figuras de acción que incluyen, respectivamente, sendas figuras articuladas de Yitán y Vivi, y de la princesa Garnet junto a Steiner. Además, también existe un muñeco de peluche del pequeño Vivi.

◑ **Tiendas especializadas e internet.**



Las figuras de acción de «FF IX» vienen en dos packs: uno con Yitán y Vivi, y otro con Steiner y Garnet.

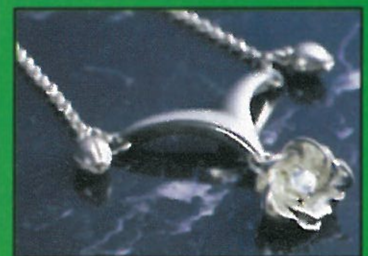
FINAL FANTASY X

Aún se sabe muy poco de él, apenas se conocen los dos protagonistas principales y tan sólo se han visto algunos vídeos en alguna feria y en Internet, pero la primera entrega de la saga «Final Fantasy» para PlayStation 2 ya ha visto nacer sus primeros productos de merchandising. Y no penséis que se trata de objetos de segunda categoría, porque cuentan con una calidad más que notable.

OBJETOS Llegan con un pan bajo el brazo







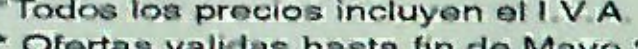
Cuando queda ya muy poco para que la primera entrega del juego para PlayStation 2 salga en Japón, en las últimas ferias de merchandising celebradas en aquel país (como la Toy Fair 2001 de Bandai) Square sorprendió mostrando las primeras unidades de las figuras de acción basadas en los personajes de «FF X».
De momento, aunque se supone que ya están diseñados todos los personajes, sólo se mostraron los modelos de Tidus y Yuna, los protagonistas principales, que hasta ahora son los únicos que se han dado a conocer.
Pero hay más, ya que también han aparecido imágenes de un set de miniaturas de los personajes (en versiones normal y "super-deformed"), fruto del acuerdo que Square ha firmado con la multinacional Coca-Cola en Japón (al igual que con «FF IX»).
Y más aún, también se han realizado nuevos productos de joyería basados en este juego, como un precioso collar, un colgante e incluso un alucinante anillo de plata.
De momento, aún no hay manera de hacerse con estos productos, aunque se espera que en cuanto el juego vea finalmente la luz, ya sea posible hacerlo a través de algunas páginas de Internet.

◑ **Todavía no disponibles.**








*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas validas hasta fin de Mayo 2001 o fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.





TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com



Envío de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323	ELCHE	Vte. Blasco Ibañez, 75
CÁDIZ 956690048	LA LÍNEA	Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
GRANADA 958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952416634	ALHAURIN DE LA TORRE	C/ Almendros, 22 — NUEVA APERTURA
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilan
MÁLAGA 952507686	AXARQUÍA	Velez Malaga, Camino de Malaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	Jose Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA 968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.



SINDICATO DEL JUEGO
JUEGO EN RED / INTERNET
JUGAR ES UN DERECHO
MGK
• LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO •
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
Tienda Virtual: www.mgk.es
TIENDAS
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA
FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
Cieza
C/. Ello, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
Tel. 975 228 181
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
PS one
PlayStation 2
ALONE IN THE DARK 4
UNREAL TOURNAMENT
SKY ODYSSEY
INCLUYE DEMO JUGABLE METAL GEAR SOLID 2
ZOE - ZONE OF THE ENDERS
FORMULA 1 2001
SILPHEED: THE LOST PLANET
CRAZY TAXI
QUAKE III REVOLUTION
OPERATION WINBACK
ACCESORIOS COMPATIBLES PSONE/PSX/PS2
THRUSTMASTER
PELICAN ACCESSORIES
DVD CONTROLLER
360 MODENA
VOLANTE + PEDALES
ISS 2 PRO EVOLUTION
DRACULA - EL ULTIMO SANCTUARIO
C-12
DIGIMON WORLD
MINI VOLANTE
MINI MOTORCYCLE RACER
BLAZE
PISTOLA FALCON
CON PEDAL Y PUNTERO LASER
FORMULA 1 2001
TIME CRISIS PROJECT TITAN
GAME BOY COLOR
PIKACHU COLOR
SNAKE LIGHT
NINTENDO 64
Dreamcast
BANJO TOOIE
SKIES OF ARCADIA
DAYTONA USA 2001
Pokémon ¡Hazte con todos!
GAMEBOY COLOR PIKACHU
POKEMON ORO Y PLATA
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLEVATE A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
RECICLA TU COLECCIÓN
MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y DVD USADOS PARA ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA.
¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
MGK SORIA
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
Te lo ponemos en bandeja - Busca, Compara y Elige MGK
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079

¿Piensas abrir tu tienda?

LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL



ANDORRA
ESCALDES -ENGORDANY — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

ALBACETE
ALMANSA — C/ Dr. Manzanera 2 — 967 31 22 63
HELLÍN — C/ Melchor de Macanaz 22 — 967 17 60 04

ALICANTE
ALCOY 1 — C/ Hispanidad 22 — 96 652 1631
ALCOY 2 — C/ Músico Gonzalo Blanes 41 — 96 554 81 33
ALCOY 3 — Pza. Jaime Conquistador 1 — 96 533 05 48
ALFAZ DEL PI
PLAYA DEL ALBIR — Avda. Óscar Espla 12 — 96 686 70 81
MURO DE ALCOY — C/ Virgen Desamparados 34 — 96 553 20 64
IBI — Avda. de la paz 33 — 96 655 10 49

CÁDIZ
CHIPIONA — Avda. de la Constitución 33 — 620 21 25 77

CÓRDOBA
PUENTE GENIL — C/ Rodolfo Gil 16 — 957 60 08 48

CUENCA
CUENCA — APERTURA NUEVO LOCAL — 969 22 14 53

GUIPUZCUA
ZARAUTZ — C/Araba Kalea 46 — 943 83 33 95

HUELVA
PUNTA UMBRIA — C/ Ancha 115 — 666 31 42 52

LA RIOJA
CALAHORRA — C/ Aurelio Prudencio 18 — 658 99 78 34

MÁLAGA
VELEZ - MÁLAGA — C/ Alcalde Manuel Reina edif. Irene III — 952 50 19 79

MURCIA
ALHAMA DE MURCIA — C/ San Pedro 2 — 968 63 61 14
TORRES DE COTILLAS — C/ Mula 52 — 606 59 39 43

MADRID
MADRID — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

NAVARRA
PAMPLONA — Avda. La Rioja 6 — 948 36 66 68

TARRAGONA
TORREFORTA — Pza. Nou Centre Bl.3 esc.1 — 977 54 00 71

TOLEDO
MORA — C/ La Encina 2 — 677 52 27 93

VALENCIA
VALENCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
CARLET — Avda. Balaguer 8 — 96 299 47 92
L´ALCUDIA DE CRESPINS — C/ San Vicente 21
LLOMBAI — C/ Maestro Torres 8 — 96 255 03 88
ONTENIENTE — Avda. l´Almaig 40 — 670 32 19 89
MASSAMAGRELL — Avda. Raval 40 — 96 144 01 05

VITORIA
BILBAO SANTUTXU — C/ V. Garamendi 1 — 944 32 91 15

PORTUGAL
PORTUGAL — PRÓXIMA INAUGURACIÓN



















* packs
* targetas de recarga
* altas a particulares y empresas



a que esperas para tu tienda 24 horas!

INFORMATE:
627 47 01 98
627 47 01 94
TELF. 96 393 71 00
FAX 96 393 76 66

video_mania@latinmail.com

Alta rentabilidad las 24 h.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.
Grandes descuentos.

Sin canon de entrada.
Exclusividad de zona por escrito.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m^2.
Inversión desde 1 millón ptas.



Dreamcast
ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es
DREAMCAST+MANDO
+DISCO DEMO +DISCO DE EXPLORACIÓN
19.900
ARCADE STICK 7.990
DREAMCAST CONTROLLER 4.990
ARCADE CONTROLLER 4.990
VISUAL MEMORY 4.990
VGA BOX 8.990
SCART CABLE 3.990
DREAMCAST KEYBOARD 4.990
MEMORY CARD 2.990
VIBRATION PACK 3.990
ASTROPAD 3.990
STARFIRE LIGHTBLASTER 6.490
VOLANTE McLAREN 11.990
DUALSHOCK INTERACTIVO EN VOLANTE Y PEDALES
VOLANTE CONCEPT 4 14.490
RATÓN DREAMCAST 4.990
GAME BOY pocket COLOR
GAMEBOY COLOR
12.990
18 WHEELER 8.490
CRAZY TAXI 4.490
DAYTONA USA 2001 8.490
ECCO THE DOLPHIN 4.490
EVIL DEAD 10.490
EXHIBITION OF SPEED 8.490
FERRARI 355 3.990
FIGHTING VIPERS 2 8.490
GRANDIA II 8.490
JET SET RADIO 4.490
M.S.R. 4.490
NBA HOOPZ 7.490
NBA 2K 4.490
NHL 2K 4.490
PHANTASY STAR ONLINE 8.490
POWER STONE 2 9.490
QUAKE III ARENA 4.490
PROJECT JUSTICE 8.490
ROGUE SPEAR 8.490
SEGA GT 4.490
SHENMUE 6.490
SKIES OF ARCADIA 8.490
SONIC ADVENTURE 4.490
SONIC SHUFFLE 8.490
SPACE CHANNEL 5 4.490
TETRIS CONS.
TOMB RAIDER 5 9.490
VANISHING POINT 8.490
VIRTUA TENNIS 4.490
WORMS WORLD PARTY 8.490
ALONE IN THE DARK IV 5.490
ANTZ RACING 5.490
BATMAN CHAOS GOTHAM 5.490
DISNEY'S DOUG 6.490
EMPEROR NEW GROOVE 6.490
HEROES M&M 5.490
EL REY LEÓN 5.990
LOONEY TUNES RACING 5.490
NBA JAM 2000 5.490
OBI WAN 5.990
POKÉMON AMARILLO 5.990
POKÉMON AZUL 5.990
POKÉMON ROJO 5.990
POKÉMON PINBALL 5.990
POKÉMON TRADING CARD 6.990
POKÉMON ORO 6.990
POKÉMON PLATA 6.990
ROAD CHAMPS 5.990
RUGRATS EN PARÍS 5.990
SCOOBY DOO 5.990
TOY STORY RACER 5.990
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED
DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es

SERVICIO DE VENTA POR CORREO
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



PS one DUAL SHOCK

19.900

PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CARD 1Mb

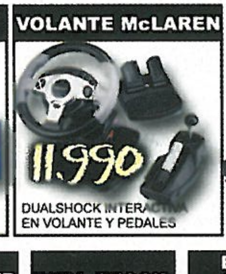
22.490

PS one +DUAL SHOCK +BATTLE SHOCK +MEMORY CARD 1Mb

23.490

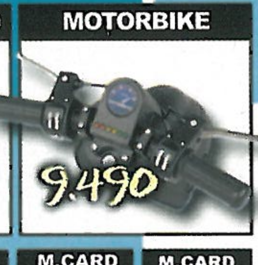
SCREENBEAT SOUNDSTATION

9.990

VOLANTE McLAREN

11.990
DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES

STING RAY TURBO

10.990

MOTORBIKE

9.490

VOLANTE SPEEDSTER2

12.490

PISTOLA FALCON
PUNTERO LASER, RETROCESO Y PEDAL

8.490

P7K LIGHT GUN

4.990

P99K LIGHT BLASTER

COMPATIBLE PS2
8.990
PLATA
NEGRO

UPXUS CONTROLLER

1.590

DUAL SHOCK

4.500

BATTLE SHOCK

3.490

M.CARD PELIKAN con funda
1.390

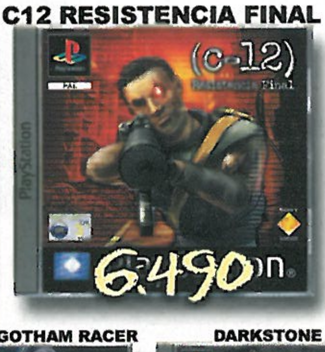
M.CARD PELIKAN 4Mb
3.490

M.CARD SONY

2.100

ALONE IN THE DARK IV

6.990

C12 RESISTENCIA FINAL

6.490

FEAR EFFECT 2

7.490

FINAL FANTASY IX +POSTER

9.490

ISS 2 PROEVOLUTION

6.990

ARMY MEN LOCK'N'LOAD

2.990

BATMAN GOTHAM RACER
6.490

DARKSTONE

5.490

DAVE MIRRA MAX REMIX

4.490

DIGIMON WORLD

7.490

DRIVER 2

6.990

DUKE NUKEM LAND OF BABES

3.990

DUKES OF HAZARD 2


4.490

EGIPTO II


4.490

EL REY LEÓN

7.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE

4.490

EVIL DEAD

7.490

FORMULA ONE 2001

7.490

FREESTYLE SCOOTER

7.490

KNOCKOUT KINGS 2001

7.490

LIBERO GRANDE INT.

6.490

MANAGER DE LIGA 2001

7.490

MONSTER RACER

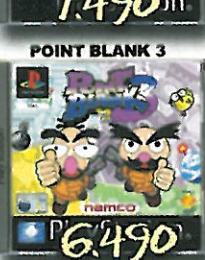
4.490

NBA HOOPZ

7.490

PANZER FRONT

5.490

POINT BLANK 3

6.490

ROGUE SPEAR

6.490

SIMPSONS WRESTLING

3.990

SUPERCROSS

7.490

TIME CRISIS OP. TITAN
pistola G-CON: 7.490

6.490

TOY STORY RACER

7.490

UEFA CHALLENGE

4.490

VIRTUAL KASPAROV

6.490

APE SCAPE

3.490

CRASH TEAM RACING +CD CASE

3.490

DINO CRISIS

2.490

FINAL FANTASY VIII

3.490

MEDAL OF HONOR

3.990

MEDIEVIL 2

3.490

METAL GEAR SOLID

2.990

RESIDENT EVIL 3

3.990

SPYRO 2 +CD CASE

3.490

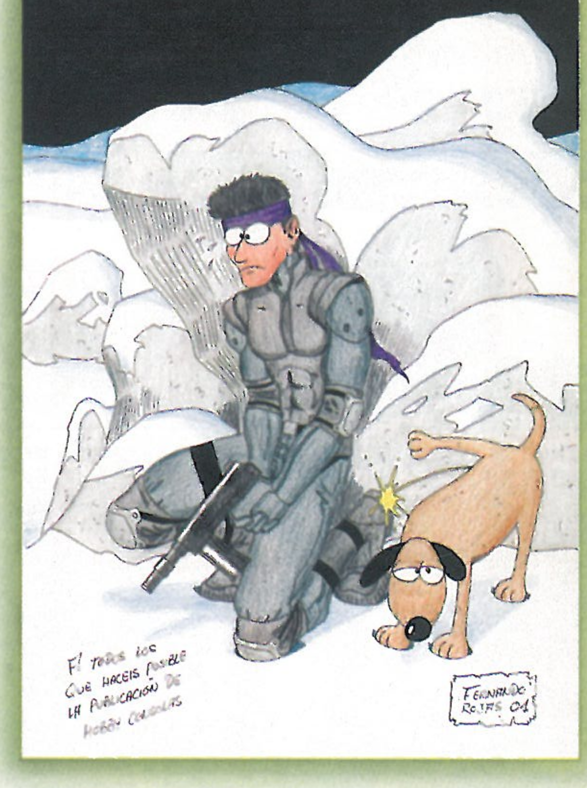
TOMB RAIDER IV

3.990

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es



FERNANDO ROJAS PIÑATEL. Cádiz

FUTUROS PROYECTOS DREAMCAST.

Hola Yen! espero que te llegue el e-mail, y si es así que se publique. Tengo una increíble Dreamcast y estas dudas.

¿Una increíble Dreamcast? Pensaba que todas eran iguales... llévala al circo, a ver si te dan algo por ella.

Ya se que Shenmue 2 saldrá el año que viene pero ¿qué hay de la tercera parte? ¿Saldrá? ¿o se han echado atrás por dejar la fabricación de máquinas?

Pues es difícil de decir. Pero yo espero que sí lo haga, aunque para rentabilizarlo, como ya habrás comprobado, lo saquen para otras plataformas también.

Todos los juegos que anuncian para la Dreamcast, a parte de ser segundas partes, son para finales de este año, ¿no van a salir juegos después de febrero de 2002 para dreamcast?

Eso mismo le preguntamos al director general de Sega España. El dijo que si y que lo único que ocurría es que nadie puede adelantar los planes de lanzamiento con tanta antelación. Si realmente será asi o no, no te lo puedo asegurar aunque yo creo que si seguirán lanzando juegos más allá de febrero del 2002, al menos unos meses más...

¿Se pueden mejorar los gráficos de los juegos actuales de Dreamcast? (los gráficos de Shenmue 2 son clavados a los del primero)

Pues es posible. Yu Suzuki no dijo nunca que hubiera exprimido el potencial de la máquina al máximo. A lo mejor no son mejoras muy grandes, pero si puede haberlas en determinados detalles.

¿Sigue adelante el proyecto de la visual memory con Mp3?

Ya lo oíste el mes pasado, Sega, en principio, no abandona ninguno de los proyectos anunciados. Pero de momento, sobre este accesorio no se ha pronunciado. En cualquier caso, no me haría demasiadas ilusiones por si acaso.

¿Se podrá jugar a Commandos2 en red para Dreamcast?

Pyro nos dijo que esa era la idea. Pronto lo comprobaremos.

¿Será más largo Sonic2 que el primero? ¿Cuántos horas? (el primero fue de risa).

¿De risa? Pues si que eres exigente...Sí, será más largo, pero no te puedo decir cuántas horas. En minutos serán más de 15 seguro.

KIKE



CARMEN RUEDA VALENCIA. Sevilla

¿ME COMPRO UNA DREAMCAST?

Hola yen! Me llamo Cristian y soy de L Hospitalet de LLobregat. Es la primera vez que te escribo y espero que me contestes lo antes posible a mis preguntas. No te voy a decir que os llevo leyendo desde el N 1 pero desde que me compré esta revista el verano pasado he quedado prendido de vosotros y no puedo dejar de comprarla. Tengo una N64 y una PSone aparte de la Game Boy Color Ahí van mis preguntas.

En la revista del mes pasado leí que la PS2 iba a ser rebajada según Sony Japón unas 14.000 ptas en verano. Si la rebaja se produce, ¿cuándo crees que llegará a nuestro país?

Es difícil de saber, pero normalmente cuando se produce una rebaja es a nivel mundial.

Estoy pensando en comprarme una consola de nueva generación y no sé por cual decidirme. La Xbox esta bastante bien pero no veo a Microsoft con suficiente carisma para llegar al N 1 Tú ¿que piensas sobre Xbox?

Pues la consola tiene muy buen aspecto, pero la experiencia me dice que eso no lo es todo. Microsoft debe demostrar que sabe apoyar a su consola, lanzar juegos de calidad, contar con los usuarios..., en fin, que todo eso habrá que verlo en su momento, pero en principio no hay nada que cause algún tipo de recelo.

Hace poco me aficioné al

rol ahora en PSone, tenemos dos grandes títulos el FFIX y el Legend of Dragoon ¿cual crees que es mejor?

Final Fantasy es mejor sin duda alguna, pero si te compras el juego de Sony te lo vas a pasar también en grande.

No sé si mis consolas tienen mucho futuro ahora que llegan GC, XBOX, GBA, etc. a parte de las que ya están, así que ¿me podrías dar una lista de los mejores lanzamientos que le esperan a la PSone y a la N64?

Pues en N64 quedan, entre otros, Paper Mario, nuevos Pokémon, Aydn Chronicles y Mario Party 3, y en PS One tenemos los nuevos FIFA y NBA, C-12, EL Planeta de los Simios, Alone in The Dark...

He oído en la Red que Dinosaur Planet se cancela para N64 y que saldrá para Game Cube ¿es eso verdad y si es así para cuando estará listo?

Efectivamente se ha cancelado para N64, y ya se está reprogramando para adaptarlo a Game Cube. La fecha, por supuesto, no se sabe, pero seguro que todavía le queda bastante.

También he oído en la Red que Dreamcast está siendo un éxito en ventas gracias a la rebaja de precios. ¿Cómo ves la Dreamcast? puede que me la compre, ¿crees que haría bien o que no merecería la pena?.

> "Dinosaur Planet se canceló para N64 y se está reprogramando para GC."

Ahora la tienes a 20.000 ptas, con juegos como Virtua Tennis, Code Veronica, MSR, Shenmue, Phantasy Star Online, NBA 2K y Soul Calibur entre otras muchas joyas, y otros tantos que quedan por venir. Te puedo asegurar que si dispones de ese dinero y te la compras, te va a proporcionar ratos impagables, con independencia de que en un futuro te hagas con una PS 2 una XBOX o una Game Cube.

Christian. Hospitalet.

LA TRADUCCIÓN DE MGS 2.

Hola Yen soy Nacho, ¿cómo va por la redacción??? Bueno, seguro que bien. Bueno a lo que vamos, tengo una Dreamcast, el pensamiento de comprarme una PS2 y unas dudas que te quitarán unos minutos de tu tiempo. Ahí van... ¿Qué pasa con Soul Reaver 2? ¿Cuándo saldrá? ¿Traducido?

La fecha no está definida, pero lo hará en breve, quizá en unos meses, para PS 2 y casi seguro estará traducido. La versión de Dreamcast, por desgracia, se ha cancelado.

Ahora que SEGA se ha convertido en una Third Party, ¿podrá salir Virtua Tennis 2 para la PS2? (Tengo la primera parte y es la canya)¿Y Shenmue Chapter 2?

Como has visto este mes, parece que todos ellos saldrán finalmente para PS 2.

¿Cabe alguna posibilidad de que salga Quake III para PS2?

Fíjate si cabe que ya lo tienes disponible desde este mes.

(Perdona con la PS2, pero es que me mola un mazo). Konami se está mojando mucho con las traducciones, ¿saldrá Z.O.E. traducido?

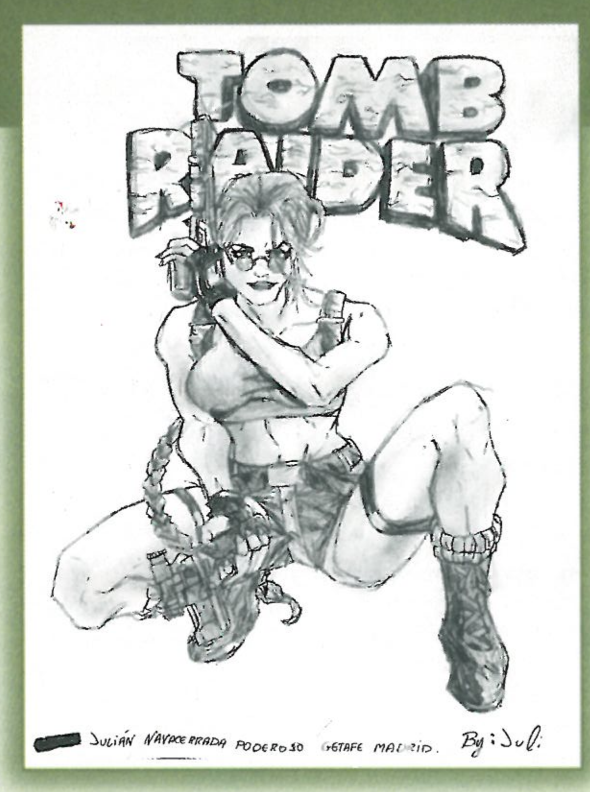
Como viste el mes pasado, está en inglés. aunque en este juego el idioma no es tan imprescindible como en Metal Gear, por ejemplo.

He oído rumores de que Kojima ya ha dado el visto bueno para la traducción española de Metal Gear 2, ¿es cierto? (Lo del tema de las traducciones viene por el numero de consolas vendidas y las ventas del Metal Gear 1, no?)

La idea de Kojima es traducir y doblar el juego a los mismos idiomas que el primero, y todo indica que así será. Lógicamente, si no se hubiera vendido bien el juego de PlayStation, la traducción al castellano de esta segunda entrega habría estado más difícil.

¿Con la PS2 solo te podrás conectar a una red de banda ancha? ¿Se podrá contratar tarifa plana con todas las compañías?

Lo de la banda ancha es lo único claro que tiene Sony con respecto a las opciones online de PS 2. En cuanto a la tarifa plana, es de suponer que



JULIÁN NAVACERRADA PODEROSO. Madrid

Opinión

REDESCUBRIENDO «PILOTWINGS 64»

Ahora que nadie daría un duro por Nintendo 64, he aprovechado para comprármela, y he descubierto uno de los mejores juegos que, según mi humilde opinión, es uno de los mejores de la historia.

El juego del que hablo es el Pilotwings64. No alcanzo a comprender cómo en su momento no se le dio la publicidad que merecía. Jugar a "Pilotwings 64" es una experiencia única, a caballo entre la simulación más realista y la diversión sin límites que solo los juegos "made in Miyamoto" saben ofrecer. El juego en sí es una maravilla, pero es que además incluso te puedes olvidar del juego y dedicarte a recorrer los escenarios sin límite de tiempo, abstrayéndote totalmente de la vida real. Realmente me parece una pena que un juego tan bueno y que ofrece tanto, sea un gran desconocido para la mayoría de usuarios de videojuegos.

(e-mail anónimo)

sí la habrá.

¿Un Colin 2.0 ó 3.0 para PS2?

No sé con qué número, pero dalo por hecho.

NACHO (Valencia).

LA NUEVA POLÍTICA DE SEGA.

Hola YEN, soy un joven consolero con muchas dudas y más si tenemos en cuenta el revuelo que hay montado en el sector. NUNCA ME HAS PUBLICADO UNA CARTA Y ME GUSTARÍA QUE ESTA FUESE LA EXCEPCIÓN. Además abarco temas que seguro que le interesan a TODOS los usuarios sin excepción alguna. Tengo una N64 y estoy muy contento con ella. Me gustaría adquirir una nueva consola... pero visto lo que ha ocurrido con Dream quisiera saber ciertas cosas sobre las demás consolas de última generación. Aunque he leído vuestro reportaje de hace dos meses sobre la verdad de Dream quisiera saber una serie de cosas: Sega seguirá programando para su Dream (a pesar que deja de fabricarla el 31 de Marzo) pero... ¿hasta cuando?

> "Mientras los usuarios sigan comprando juegos, Sega seguirá desarrolando para DC"

Pues, como dijo un alto ejecutivo de Sega, mientras los usuarios sigan comprando juegos, ellos los seguirán haciendo. Es muy difícil de decir. Lo que está claro es que Sega no va a perder la ocasión de lanzar juegos para un parque que en breve podría rondar los 10 millones de consolas. ¿hasta cuándo? Pues no creo que lo sepan ni ellos. ¿dos años? ¿tres, cuatro? Es imposible saberlo.

¿Cuándo deje de hacerlo, para qué máquinas programará SEGA? (ahora mismo se sabe que títulos como Space Chanel 5 serán reeditados para PS2).

Bueno, aparte de PS 2 y Game Boy Advance, la idea de Sega es lanzar juegos también para Game Cube y X BOX. En fin, como cualquier otra third party.

Square, Namco, Hudson han cerrado este año fiscal con pérdidas (generadas por los altos costes de producción en juegos que están desarrollando para Ps2 (Final Fantasy x). Namco y Hudson ya han declarado que apoyarán a GAMECUBE (ya que los costes de desarrollo de juegos en CUBE son menos cuantiosos). ¿Esto significa que puede que una avalancha de compañías dejen de fabricar juegos en PS2 y se pasen a CUBE y XBOX??

Bueno, lo de Square tiene más que ver con la película que con los juegos, y además recientemente ha confirmado que de momento sólo programará para PS 2 y Game Boy Advance. No creo que se produzca tal avalancha, como dices tú, y lo normal es que la mayoría de estas compañías desarrollen para todos los formatos.

Por último adelántame algo sobre los juegos de GAME BOY ADVANCE (que ya ha salido en Japón) y háblame de los futuros lanzamientos para todas las consolas de nueva generación (me refiero a PS2, GAMECUBE, y la modesta N64 por ser mi consola) así como de las ventas de máquinas (PS2) en Japón y de cuantos millones llevan colocadas en Japón, América, y Europa. Espero que publiques mi carta (al menos esta vez) para poder leerme el mes que viene.

Bueno, de lo primero ya tienes sobrada información este mes, de los futuros lanzamientos ya hablamos todos los meses en la revista (no pretenderás que te nombre aquí TODOS los juegos que van a salir para TODAS las consolas..),y en cuanto al número de consolas PS 2 vendidas, más o menos son 4 millones en Japón,



ANTONIO J. DÍAZ MONTES. Sevilla

Opinión

¿DECEPCIÓN?. NO, GRACIAS

Compré mi PlayStation 2 el día de su lanzamiento, y sabía que iba a tardar algún tiempo en jugar a grandes juegos, pero no pensé que fuera tanto.
Ha pasado ya casi medio año y apenas ha salido alguno que merezca verdaderamente la pena; es más, me parece una vergüenza que hayan salido juegos como "Midnight Club" o "Top Gear Devil", cuando ni siquiera son dignos de verse en PSOne.
A veces pienso que tal vez tenía que haberme esperado, y así ahorrarme las 75.000 ptas. que me costó. Pero no, en estos momentos utilizo mi máquina para ver películas en DVD (que, por cierto, se ven de maravilla), y mientras tanto, espero ansioso a "Gran Turismo 3", que ya le queda menos. Por no hablar de "Metal Gear Solid 2" o "Silent Hill 2" (por citar algunos), que serán auténticas obras de arte, y demostrarán por qué hoy en día PlayStation 2 es la mejor consola del mercado.

Óscar Gómez Tosso (Alicante)

3 en USA y 1 en Europa.

Alejandro Martínez.

¿QUIÉN DOMINARA EL MERCADO?

Hola Yen, me llamo Josan y soy un asiduo lector de vuestra revista desde hace 3 años. Me gustaría que me respondieras estas preguntas:

¿Para cuando el vmu con mp3? lo espero con impaciencia.

Como he dicho antes, Sega todavía no ha dicho nada al respecto, aunque mantienen que no han cancelado ningún proyecto anunciado.

Si Sony ha comprado a Naugthy Dog, ¿quién hará los juegos de Crash?

Naughty Dog vendió la licencia a Universal, y ellos, a través del equipo de desarrollo Eurocom, lanzaron Crash Bash. El nuevo Crash, que saldrá en breve para PS 2, también lo lleva Universal y lo distribuirá Havas en nuestro país.

¿Ahora que hay imágenes de GT3, FFX y juegos como Onimusha en la calle, que futuro le pronosticas a la Play 2 ante Microsoft?

Sinceramente, creo que la cosa va a estar bastante igualada. En principio puede que nos encontremos con PS 2 y X BOX dominando el mercado, con Game Cube como outsider. Pero claro, no son más que especulaciones, y hasta que lo veamos el año que viene, no se puede asegurar nada.

Como Sega programará para otras consolas es poco probable que el "Shenmue 3 salga solo para dreamcast, ¿podría salir para PS2?

De Shenmue 3 no se sabe nada. Después de lo visto, cualquier cosa es posible, que salga para DC, para PS 2 o para ambas.

Poseo una Dreamcast y tengo pensado comprarme una PS2 en verano, me quiero comprar un volante pero no sé si comprarme ese que tiene conectores para todas las consolas o comprarme uno para



YOLANDA CAMPÍN PUÉRTOLAS. Zaragoza

cada una, ¿tú que opinas?
El que vale para todas las consolas sale a unas 20.000 pelas, pero mi consejo es que te hagas con el McLaren para Dreamcast, que distribuye Acclaim, y que te esperes al volante de Gran Turismo que saldrá con el juego en Junio. Ambos están a unas 10.000 pelas cada uno.
Josan.

JUEGOS PARA DREAMCAST.

What's uuuup!!!! ¿Que tal estás Yen? Os sigo desde aquellos maravillosos años en que Sega y Nintendo se repartían el mercado con sus 16 bits y en tu sección salían dibujos de ti agobiado con montañas de cartas (¡hay que recuerdos!). En fin, me dejo de nostalgias y disparo. ¿Cómo es posible que con lo que mola Dreamcast, con su gran originalidad, calidad y cantidad de juegazos, le haya ocurrido esto? ¿No crees que la mayor parte de la culpa es del usuario, caprichoso y a veces ignorante que se guía más por el nombre de una consola que por su calidad?
Eso es muy difícil de decir. Está claro que cuesta encontrar una explicación, porque todo el mundo está de acuerdo en que es una gran consola y, al contrario que Saturn, sí se ha visto acompañada de una línea de juegos impresionantes. Las causas de que no se haya vendido bien pueden ser diversas, y es posible que Sega o bien no haya sabido llegar a los usuarios o bien los usuarios nos se hayan visto seducidos por la oferta de esta consola. En cualquier caso, todo un misterio.
Namco ha dado la espalda a Dreamcast rompiendo su promesa de sacar 2 o 3 juegos al año para la misma, y cancelando títulos como Soul Calibur ¿Por qué?
Bueno, lo de Soul Calibur no es seguro, porque ni siquiera está acabado en versión arcade. De todos modos, su promesa queda exculpada desde el momento en que Sega tomó la decisión de dejar de fabricar Dreamcast, ¿no crees?
Konami ha hecho lo propio suspendiendo lanzamientos (Castlevania Resurrection) y volcándose en PS2 ¿Por qué?
Te digo lo mismo, aunque en el caso de Konami, su preferencia por PS 2 fue clara desde el principio.
He oído que Capcom está trabajando en Bio Hazard 4 y lo tendrá listo para el 2002. El juego será multiplataforma ¿verdad? Eso significa que no será exclusivo para PS2 ¿Crees que Dreamcast estará en forma para recibir un título de ese calibre en esas fechas?
Bueno, Capcom ha sido de las compañías que mejor se ha tomado la nueva política de Sega, y aseguraron que no cancelarían ninguno de sus proyectos para Dreamcast. Ahora bien, nadie ha dicho nada acerca de Resident 4. En cuanto a si DC sería capaz de acogerlo, pues hombre, el Code Veronica va a salir idéntico en PS 2, así que es posible.
¿Llegará Dragon Ball finalmente a Dreamcast o Infogrames se une al club de los traidores?
El anuncio fue clarísimo, el juego saldría para Dreamcast y tal vez PS 2.
¿Por qué siendo la Game Boy Advanced una consola de 32 bits todos



JUAN CARLOS TRABA NEMIÑA. A Coruña

Opinión

UN FUTURO INCIERTO

Reconozco que cuando me enteré de que Sega dejaría de fabricar Dreamcast el cuerpo se me llenó de dudas y de decepción. Pensé que había tirado mi dinero, y que tenía una máquina que en breve no serviría para nada.
Pero después de pensar un poco, me dije: Vamos a ver, pero si hasta ahora has disfrutado, y sigues disfrutando, de juegos como Virtua Tennis, NBA 2k, MSR, Code: Veronica. Y estoy hablando sólo de los que ahora tengo y más estoy jugando, pero el catálogo no se acaba, me olvido de juegazos que aunque a mí no me entusiasmen son una maravilla en su género, como PSO, Soul Calibur, Shenmue y alguno más, aunque en cuestión de fútbol sí que es verdad que la consola enda un poco coja. Todos estos juegos valen por sí solos la compra de la propia consola, pero lo que viene no le anda a la zaga: NBS 2k1, Virtua Tennis 2, HeadHunter, Commandos y algunas sorpresa que estoy seguro que nos queda por ver.
Pero, ¿y después qué? Después saldrá XBox, una consola que tiene una pinta estupenda, y que costará entre 40 y 50 mil pesetas, que sumadas a las 30.000 que me costó DC son unas 80.000 ptas. ¿Cuándo cuesta una PS2?
Por cierto, ¿por qué no negocia Microsoft con Sega para que en XBox se pudiera jugar a los juegos de DC? No sería tan raro, ya que tendrían un catálogo de lanzamiento muy amplio, y así Sega no nos dejaría del todo tirados con nuestra DC. Además, en mi DC aparece el logotipo de Microsoft... no sería tan difícil, ¿no?

José Luis

sus juegos son en dos dimensiones?
Eso no es verdad. Si has visto el reportaje de este mes lo habrás comprobado.

Jmartín.

FÚTBOL EN PSX.

Hola Yen. ¿Cómo van las cosas? Supongo que bien. Tengo unas cuantas preguntillas que hacerte, así pues, no perdamos más tiempo y al grano. ¿De verdad se nota tanto en ISS Pro 2, para PSX, la IA de los contrarios? En FIFA cuando ya llevas cierto tiempo te sabes de memoria lo que van a hacer.
Definitivamente sí. En este sentido el juego de Konami está por encima del de EA. Tanto los jugadores propios como los contrarios tienen un comportamiento bastante real y a veces sorprendente.
¿Ofrece Libero Grande Internacional un buen entretenimiento (me refiero a si te puedes tirar horas muertas enganchado a él)?
Uf, tanto como horas muertas...digamos que plantea un concepto diferente y atractivo, pero a mi particularmente no me llena tanto como ISS o el propio FIFA.
He oido por ahí que Metal Gear Solid 2 va a ser el último. ¿Es esto cierto? Si es verdad, ¿Entonces MGS X para X-BOX sera otra historia?
Efectivamente ha habido rumores de que Kojima ha dicho que éste será el último Metal Gear, aunque yo no me lo termino de creer. En cualquier caso, el juego para XBOX será el mismo que en PS 2.
Tengo Half-Life para PC, y sí, es la leche. ¿Saldrá para PS2 y X-Box? ¿Traerá incorporados los famosos modos de juego de Counter-Strike y Team Fortress Classic? ¿Vendrá con las opciones on-line?
En principio sale para PS 2 y DC, aunque yo no descartaría una versión para XBOX. En cuanto a los modos, desde luego sería un acierto, pero todavía hay que ver que tipo de opciones online ofrece el juego en cada versión. Lo que ya es seguro es que la versión de Dremcast, por desgracia, no contará con opciones online.
Si te tuvieras que decidir por 2 ó 3 de estos juegos (Nba Live 2001, Marranos en Guerra, Ready to Rumble Round 2, Simpson Pro Wrestling, Championship Motocross 2001) gustándote mucho los deportivos y los juegos con buen sentido del humor (pa partirse vamos). ¿Por cuáles te decidirías?
NBA Live 2001 seguro, y después optaría por Ready to Rumble 2 y quizá Marranos en Guerra, pero teniendo en cuenta que este último es de estrategia.

> "El nivel de la Inteligencia Artificial de ISS Pro 2 está por encima del visto en FIFA 2001"



JOSE LUIS ROBLES ANDRÉS. Castellón

¿Existe alguna posibilidad de que salga Crazy Taxi para PSX? Si no es así, ¿hay alguno parecido?
No existe ninguna posibilidad. Hombre, algo parecido puede ser Driver y, si me apuras, la serie Destruction Derby también tiene un aire similar.
Con la tarjeta que incorporará X-box ¿Se podrán bajar actualizaciones?
Esa es la idea de Microsoft, y de hecho será una de sus funciones principales.

Fco. Manuel Estevan Jiménez Villena (Alicante)

ROL EN PSX.

Hola Yen, me llamo Jana, tengo 16 años, una Nintendo 64 y una nueva PSOne, y tengo una dudas. Dime todos los juegos de rol que hayan salido en Español para PSOne, por favor.
Bueno, así de memoria, los Final Fantasy, Legend of Dragoon, Vandal Hearts, Suikoden II, Koudelka, Legend of Legaia, Alundra, Wild Arms... No sé si se me olvida alguno, pero con esos ya tienes para elegir.
Quiero comprarme la Playstation 2, en la cual supongo saldrán continuaciones de Tomb Raider, Final Fantasy, Resident Evil, etc. Sabiendo esto, ¿ Te comprarías las entregas de estos juegos para PSOne (no tengo casi ninguno), o pasarías de todos e irías directamente a comprarte las futuras y nuevas versiones?
¿Qué no tienes ninguna entrega de esas tres sagas? Eso es pecado. Por supuesto que me haría con todos ellos, y si no te llega la pasta, con al menos alguno de cada saga. Ahora puedes encontrarlos a precios muy competitivos, por lo que te recomiendo que no dejes de disfrutar de esas obras maestras. Para los de PS 2 ya tendrás tiempo cuando lleguen pues les queda bastante.
¿Qué próximos lanzamientos le esperan a N64? (a este paso la voy a vender).
No te pongas así. Todavía tienen que llegar Excitebike, Kirby 64, Paper Mario. Pokémon Stadium 2, Mario Party, Aydn Chronicles...
¿Sabes si se ha anunciado alguna rebaja de Playstation 2 para el verano?
Ahora ya la tienes por 70.000 pts (algo es algo), pero la rebaja gorda, la que todos estamos esperando, si llega será en Navidades.

Jana Bofill.

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



Y el mes que viene...

¡TODO SOBRE LAS PELÍCULAS!

TOMB RAIDER Y FINAL FANTASY

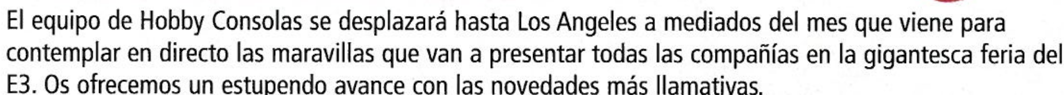


Son las películas más esperadas por todos vosotros, así que nos hemos puesto manos a la obra para preparaos un amplio reportaje sobre ellas: las últimas fotos de Angelina Jolie como Lara Croft, el argumento y todos los detalles de la obra maestra de la animación, Final Fantasy.



LO MEJOR DE LA FERIA MÁS IMPORTANTE DEL MUNDO

AVANCE E3



El equipo de Hobby Consolas se desplazará hasta Los Angeles a mediados del mes que viene para contemplar en directo las maravillas que van a presentar todas las compañías en la gigantesca feria del E3. Os ofrecemos un estupendo avance con las novedades más llamativas.



¡GRAN EXCLUSIVA!

VUELVE CRASH BANDICOOT

Vivendi Universal Interactive nos ha otorgado la exclusiva para toda España del nuevo juego de Crash para PS2, y hemos visitado los estudios de sus desarrolladores en Londres para conocer de primera mano todos los detalles del juego. ¿Quieres conocerlos tu también? Sólo tienes que leer el completo reportaje del mes que viene...



REPORTAJE ESPECIAL

JUEGOS QUE HAN CREADO ESCUELA

La llegada de la Nueva Generación de consolas marca el inicio de una nueva época en el mundo de los videojuegos, un buen momento para volver la vista atrás y analizar cuáles han sido los juegos que más han influido e inspirado a los desarrolladores actuales. No os perdáis este interesante reportaje sobre el tema.





Y además...

Los comentarios más detallados de Alone in the Dark IV, el mejor terror para PS y DC; Confidential Mission, el nuevo juego de pistola para DC; Excitebike 64, probablemente el mejor título de motocross de todos los tiempos; Extermination, más terror para PS2; 18 Wheeler, el juego de salvajes carreras de camiones para DC. Y previews de Unreal Tournament para DC, Red Faction para PS2, trucos, noticias, Escaparate, Teléfono Rojo y un sinfín de secciones más. ¡Te esperamos!



HOBBY PRESS

Director Editorial Área de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Ricardo Sanz, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Bruno Nievas
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º.
48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena,
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27.
7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km. 11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 7/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegacion Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



SUSCRIPCIONES

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1

20% DE DESCUENTO:

12 NÚMEROS POR SÓLO 4.320 Ptas.

OPCIÓN 2

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS:

A

¡ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS!



GUÍAS DISPONIBLES:

- GUÍAS NINTENDO: números 1,2 y 4.
- GUÍAS PLAYSTATION: números 2,3,4+PLATINUM,5,6,7 y 8.
- GUÍAS MICROMANÍA: nº 1,2,3 y 4.

B

ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE

CONTROLLER PACK N64



MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15

(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



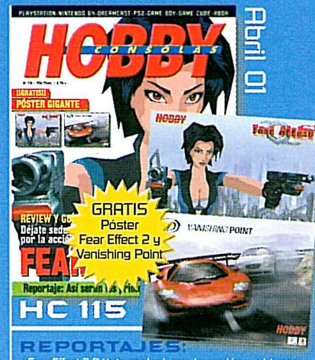
REPORTAJES:
- Commandos 2: Se declara la guerra en las consolas.
- Alucina con lo que viene: Gran Turismo 3, Spawn, Phantasy Star, Devil May Cry, Metal Gear Solid 2.



REPORTAJES:
- XBOX: Microsoft inventa la superconsola.
- Primeros bombazos 2001: Legend of Dragon, Kessen, Banjo Tooie, Vanishing Point, Fear Effect 2 y C-12.



REPORTAJES:
- Final Fantasy IX: El mejor juego en la historia de PlayStation.
- Avalancha de juegazos: Shenmue II, Zone of Enders, Dragon Quest VII, Head Hunter, Dark Cloud...



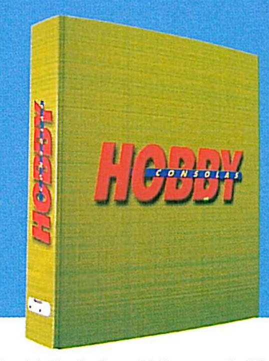
REPORTAJES:
- Fear Effect 2:Déjate seducir por la acción y el terror.
- Descúbrelos: Onimusha, Alone in the Dark IV, Skies of Arcadia, Crazy Taxi 2, Evil Dead...

TAPAS



¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9h a 14h y de 15h a 18h, viernes de 9h a 15h), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Ofertas válidas hasta agotar existencias o publicación de ofertas sustitutivas. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar estas ofertas sin previo aviso.